



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**DE DONKEY KONG A MASS EFFECT – COMO A NARRATIVIZAÇÃO  
TRANSFORMOU O MERCADO DE VIDEOGAMES**

Bruno Santos Grandes Machado

Rio de Janeiro/RJ  
2013

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**DE DONKEY KONG A MASS EFFECT – COMO A NARRATIVIZAÇÃO  
TRANSFORMOU O MERCADO DE VIDEOGAMES**

Bruno Santos Grandes Machado

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Octávio Aragão

Rio de Janeiro/RJ  
2013



UNIVERSIDADE FEDERAL  
DO RIO DE JANEIRO



ESCOLA DE  
COMUNICAÇÃO

Em 11 de Dezembro de 2013 esteve reunida a Banca Examinadora composta pelos seguintes **professores** **examinadores**

Amaury Fernandes,  
Crístonne Costa e por  
Octávio Aragão,

como **professor orientador**, além do(a) **aluno(a)**

Bruno Santos Grandes Machado, (DRE nº  
109026509) do curso de Comunicação Social, habilitação em  
Publicidade que apresentou o projeto experimental sobre o tema  
De Donkey Kong à Miss Effect - Como a narra-  
tivização transformou o mercado de videogames

Avaliado o trabalho, a Banca atribuiu grau 9,0 ao Projeto Experimental do aluno. Nada mais havendo a observar fica lavrada a presente ata que vai datada e assinada pela Banca e pelos alunos.

Rio de Janeiro, 11 de Dezembro de 2013.

Amaury Fernandes  
Professor Examinador

Octávio Aragão  
Professor Orientador

Crístonne Costa  
Professor Examinador

Bruno Santos  
Aluno

M149 Machado, Bruno S.G.  
De Donkey Kong a Mass Effect: como a narrativa transformou  
o mercado de videogames / Bruno S.G. Machado. 2013.  
75 f.

Orientador: Prof. Dr. Octavio Aragão.

Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro,  
Escola de Comunicação, Habilitação Publicidade e Propaganda, 2013.

1. Mídia. 2. Jogos eletrônicos. 3. Narrativa. I. Aragão, Octavio. II. Universidade  
Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 302.23

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais e irmãos, que mesmo não sabendo muito bem o que se faz em uma faculdade de Comunicação Social sempre me deram forças e apoio para chegar até aqui, e por sempre aturarem a minha versão mais nova querendo comprar mais um “daqueles joguinhos” – ainda que eles não lembrem muito bem disso.

À Fernanda Breder, a melhor amiga que uma pessoa poderia pedir, por saber exatamente os momentos nos quais eu precisava de apoio e os (muitos) momentos que eu precisava era ouvir umas boas verdades.

Ao Prof. Octávio Aragão, que concordou com essa ideia meio estranha de orientar um aluno de publicidade que queria falar de videogames na monografia.

E a todos aqueles que, assim como eu, acham que videogames vão um pouco além de apertar botões e passar de fases.

*“Compared with games, reality is disconnected.”*

*Jane McGonigal*

**MACHADO, Bruno S. G.. DE DONKEY KONG A MASS EFFECT – COMO A NARRATIVIZAÇÃO TRANSFORMOU O MERCADO DE VIDEOGAMES.**

Orientador: Octávio Aragão. Rio de Janeiro/RJ, 2013. Monografia (Graduação Em Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicação, UFRJ.

**RESUMO**

Ao longo dos anos, os videogames passaram de simples pesquisas tecnológicas, à brinquedos exclusivamente infantis para então alcançar o posto de maior mercado de entretenimento do planeta. Mesmo que possuam um irrefutável valor econômico, os jogos eletrônicos ainda são alvo de análises equivocadas sobre as tentativas de ultrapassar a barreira da simples diversão. Além da clara influência das evoluções tecnológicas que possibilitaram esta transformação dos jogos, um dos principais motivos para o aprimoramento desta mídia nas últimas décadas foi a crescente importância do elemento narrativo dos videogames. Neste estudo, será feita uma análise das transformações narrativas dos videogames ao longo dos anos, culminando no modelo encontrado na série de jogos *Mass Effect*, no qual o jogador não é meramente um *voyeur* em uma história contada, mas uma peça chave de transformação da narrativa que lhe é apresentada.

**Palavras-chaves:** Videogames, Narrativas, Mass Effect, Jogos

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>1.1. Justificativa.....</b>	<b>10</b>
<b>1.2. Objetivo Geral.....</b>	<b>11</b>
<b>1.3. Objetivo Específico .....</b>	<b>11</b>
<b>1.4. Metodologia .....</b>	<b>11</b>
 <b>2. REFERÊNCIAL TEÓRICO .....</b>	 <b>13</b>
<b>2.1. Narrativa.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2. Jogos e Sociedade .....</b>	<b>17</b>
<b>2.3. Por que videogames importam .....</b>	<b>22</b>
 <b>3. VIDEOGAMES E A EVOLUÇÃO DA NARRATIVA .....</b>	 <b>29</b>
<b>3.1. Os primeiros passos dos videogames.....</b>	<b>29</b>
<b>3.2. Os consoles se popularizam: A era 2D dos videogames .....</b>	<b>32</b>
<b>3.3. A transição para a era 3D e as novas formas narrativas .....</b>	<b>37</b>
<b>3.4. Jogos Independentes e a liberdade criativa .....</b>	<b>42</b>
 <b>4. MASS EFFECT E A INDIVIDUALIDADE NA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS. ....</b>	 <b>46</b>
<b>4.1. Os Jogos, suas histórias e funcionamento .....</b>	<b>50</b>
<b>4.2. Construindo uma narrativa <i>ao redor</i> do espectador.....</b>	<b>60</b>
<b>4.3. Impacto e o futuro da série .....</b>	<b>67</b>
 <b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	 <b>69</b>



## 1. INTRODUÇÃO

O homem sempre buscou a criação de histórias e alegorias para o entretenimento. Seja através de pinturas rupestres em cavernas a reality shows na televisão, essa capacidade de criar imaginários para os mais diversos fins foi um dos fatores que o diferenciou ao longo de seu desenvolvimento. Com o aprimoramento das tecnologias eletrônicas, tornou-se possível finalmente não apenas ler, escutar ou assistir a uma história, como também participar diretamente de seu desenvolvimento. Desde o sucesso de *Pong* (ATARI, 1972), primeiro jogo eletrônico de grande distribuição, os videogames passaram por diversas transformações. De simples gráficos, jogabilidade minimalista e investimentos mínimos, esse mercado alcançou o valor de aproximadamente 65 bilhões de dólares em 2011 (BARKER, 2013) e é hoje uma das principais indústrias de entretenimento contemporâneo.

Arelado a este processo de crescimento foi possível verificar uma relevância cada vez maior do elemento narrativo. A partir do título *Donkey Kong* finalmente foi possível contar, ainda que de forma simplória, uma história se utilizando de mídia interativa. Ao contrário de outras formas de entretenimento narrativo, a participação do público é crucial para o andamento da história nos jogos eletrônicos e, com o seu desenvolvimento ao longo dos anos, foi possível atribuir ao público não apenas o controle sobre o ritmo do que é contado, como também sobre o acontecimento dos fatos em si. Com isso, o público passa a ser não apenas um mero *voyeur* que observa passivamente uma história, tornando-se um agente causador de transformação. Não por acaso, é crescente o número de jogos que se estabelecem em cima desta interação, com o objetivo de aproximar as histórias do público. Jogos como a franquia *Mass Effect* (BIOWARE, 2007), foco deste estudo, são excelentes exemplos do potencial narrativo do entretenimento interativo.

Este poder de sensibilizar e demandar a participação do público possibilita a criação de diversas formas de reflexão. Mesmo com todo este potencial, o que se verifica hoje em relação aos videogames é uma negligência da grande mídia. Em um processo similar ao que se verificou durante a ascensão de novas formas midiáticas de relevância, seus similares mais antigos acabam por ser extremamente críticos de sua importância perante o público, como pode ser visto no início das eras do rádio ou do cinema. Apesar desta ignorância – aqui no sentido mais neutro de *desconhecimento* - por outras mídias “mais nobres”, já é possível verificar um aumento de pesquisas sobre o meio. Tom Bissell, um dos principais autores de referência deste trabalho, se voltou a analisar e refletir sobre os videogames depois de anos

coabrindo as guerras modernas norteamericanas. Mesmo possuindo uma carreira de importância e sucesso como autor, Bissel precisou lidar com diversos conflitos internos sobre a aceitação do papel desta nova mídia em sua vida. Sua obra *Extra lives: why videogames matter* é resultado direto desta análise interna sobre como jogos impactam pessoas no mundo contemporâneo, e é considerado hoje uma das melhores obras nesta abordagem mais madura sobre o aspecto cultural dos jogos eletrônicos.

### 1.1. Justificativa

A reflexão sobre o papel dos videogames na sociedade se mostra válida quando se verifica uma dualidade de percepções sobre o tema. Se por um lado, propostas artísticas inovadoras e roteiros criativos criam exemplos de como sensibilizar e emocionar o público, por outro ainda é possível ver algum preconceito sobre a relevância deste meio de entretenimento. Ao anunciar recentemente o projeto *vale-cultura*, a Ministra Marta Suplicy categoricamente afirmou ser contra a ideia de que videogames possam ser considerados produtos culturais. (INFO, 2013) Esta postura que não apenas desconsidera a relevância, sendo efetivamente combativa não vem de um setor ignorante à importância deste segmento de mercado, e sim da atual representante da pasta da cultura em nosso país.

Apesar deste exemplo negativo vindo de um importante setor governamental, esta postura mais negativa sobre os videogames está dando lugar a um mero desconhecimento de boa parte do público do potencial que este meio carrega. A cada novo título lançado, novas formas de se trabalhar o ato de contar histórias têm a possibilidade de elevar o tom da simples brincadeira infantil e passar a dialogar com metáforas, reflexões e ideias diversas. Por se tratar de um meio muito recente, e de um fenômeno de narrativização ainda mais novo, não se pode precisar exatamente a importância da relação entre jogos e narrativas. Para tal tarefa, este estudo propõe a análise dos mecanismos que conferem peculiaridades do meio em relação a outras formas narrativas.

Além destas questões, existe a análise da própria produção acadêmica da UFRJ. Por se tratar de um assunto ao muito recente, pouco se fala dentro do espaço acadêmico sobre jogos eletrônicos. Estudar os videogames dentro deste espaço é uma forma de trazer novas visões e reflexões para a faculdade.

## 1.2. Objetivo Geral

Nesta pesquisa, o objetivo geral será tentar determinar de que forma videogames podem criar narrativas que envolvam o público de formas únicas. Quais mecanismos de roteiro ou de *gameplay* que transformam um jogo em uma experiência que vai além do pressionar de botões para a sensibilização do jogador quanto à história que lhe é contada. Além desta tentativa de determinação, o estudo buscará comparar as similaridades e diferenças entre a relação jogador/jogo com outras obras/público. Dadas as possibilidades de diferentes abordagens narrativas, serão apresentadas formas diferentes de se utilizar da narratividade em um jogo, culminando em uma forma de narrativa mista, mais moderna e particular do segmento. Com isso, a série de jogos *Mass Effect* se torna o objeto específico de estudo principal deste trabalho, com a análise dos mecanismos e do roteiro que definem esta obra como marco, até o presente momento, da prática do *storytelling* em meios digitais.

## 1.3. Objetivo Específico

O objetivo específico deste estudo será a tentativa de apontar de que forma a série de jogos *Mass Effect* se estabelece como um modelo ímpar de se contar histórias com a participação do jogador. De que formas o jogo permite que o público se torne um agente participativo no cenário proposto, e até que ponto esta atividade do jogador é realmente influente no desenrolar da história. A franquia foi escolhida não só por ser uma das mais inovativas formas de se trabalhar a narrativa em videogames, como também pelo potencial da história contada de ultrapassar as limitações da mídia e se expandir para outros meios de comunicação.

## 1.4. Metodologia

Para a realização desta pesquisa será realizado um estudo de caso, da já citada série de jogos de ficção científica *Mass Effect*. O estudo de caso como metodologia permite que diversas visões sobre um mesmo exemplo possam ser avaliadas, na tentativa de se criar um resultado final com maior profundidade. A escolha da série não é fruto de mero acaso, pois, como será analisado no quarto capítulo, os jogos desta franquia são caracterizados por uma série de decisões que contribuem para a união entre o jogo e a narrativa. Para não se prender

muito em apenas um jogo, o que poderia causar uma certa miopia em relação ao assunto, serão analisados também títulos pontuais que contribuíram no processo de narrativização do meio.

O estudo de caso é justificado por Robert Yin , que atesta que a técnica é relevante por “sua capacidade de lidar com uma ampla variedade de evidências – documentos, artefatos, entrevistas e observações” (YIN 2001, p. 27) Ao possibilitar diversas formas de análises, críticas, opiniões diversas sobre o assunto, o estudo específico desta franquia de jogos servirá como parâmetro para se refletir sobre o todo do mercado de jogos eletrônicos.

Antes da análise dos títulos, serão estabelecidas as definições pelas quais este estudo se utilizará para termos como os já citados *narrativa* e *jogo*. Além disso, o diálogo com a obra do autor Tom Bissel buscará tecer um paralelo com aquilo que foi postulado por Huizinga com o objetivo de trazer a discussão sobre o papel dos jogos na sociedade para um contexto contemporâneo. Após este primeiro momento de definições técnicas, a pesquisa apontará algumas das principais tentativas ao longo da história dos videogames de se trabalhar a narrativa em união com o aspecto lúdico, os efeitos alcançados e seu impacto.

## 2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

Para que seja possível abordar a importância da narrativa dentro dos videogames com propriedade, é preciso que três pontos principais sejam devidamente abordados: por que a Narrativa é fundamental para os meios visuais? Como o ato de jogar está presente na sociedade? Qual é a real importância dos videogames?

### 2.1. Narrativa

Ao abordar a questão dos Museus de Folclore, Mark Sandberg relaciona as transformações sofridas por esses ambientes com as mesmas atrevidas pelas chamadas “Instituições do Visual” – meios de comunicação como cinema, teatro, entre outros, que como já indicado pelo nome, são fundamentados na observação crítica do público espectador. Acreditando que a abordagem de comparar museus do século XIX com essas instituições modernas possa parecer destoante, o autor logo em seus primeiros parágrafos afirma que mesmo estando numa posição aparentemente oposta aos movimentos modernos – devido ao seu papel fundamental de apresentação e manutenção do passado –, tais estabelecimentos culturais configuram uma forma de entretenimento visual tão válida quanto o cinema. Ao permitir que o espectador pudesse refletir de forma complexa, os museus folclóricos se aproximam do primeiro cinema, que transitou de mera atração de entretenimento para um meio narrativo-reflexivo.

Surgidos como um subproduto das grandes exposições mundiais pós-revolução industrial, os referidos museus folclóricos iniciaram sua trajetória como meros aglomeradores de instrumentos, vestimentas e demais utensílios utilizados por membros de uma determinada cultura no passado. Com o passar do tempo, estes ambientes começam a agregar diversos elementos, como cenários, o uso de manequins representando personalidades da época e, mais importante neste estudo, o desenvolvimento de uma narratividade própria para criar imersão do público.

Seguindo o objetivo principal de seus curadores, ao agregar elementos mais complexos os museus começam a sair de uma perspectiva cientificista, como a observada em exposições do gênero, e passam a criar ambientes funcionalistas. Esses ambientes são forjados agregando diversos elementos que anteriormente seriam exibidos em grandes catálogos, atribuindo funções específicas para cada um, buscando a criação de uma aura única para cada

objeto dentro dos chamados quadros. Tal qual a transformação pelo qual o cinema passou durante sua consolidação, esse processo de atribuição de pequenas narrativas às coleções foi a forma encontrada para que a história dos povos escandinavos não fosse soterrada pela crescente modernização da região. Ao abordar a construção desses pequenos ambientes narrativos, o autor afirma que “essas imagens demarcadas da cultura folclórica foram combinadas para formar uma história cultural mais abrangente, com as cenas da vida folclórica representando o que era percebido como uma experiência cultural ‘original’ perdida.” (SANDBERG, 2004, p. 361 – 362)

Esta narrativização dos museus de folclore da Escandinávia foi fundamental para diluir ou desaparecer com a impressão de que o observado era uma série de objetos antigos, e buscou criar uma lógica coerente e imersiva ao que era apresentado, tentando ao máximo manter viva aquela cultura. Não apenas uma forma de aprimorar um espetáculo, esse processo de estabelecimento de narrativas é, segundo o autor, inevitável para qualquer forma de expressão cultural popular, que se torna cada vez mais complexa e completa naturalmente dadas condições econômicas corretas. Tecendo um paralelo com o foco deste estudo, sem antecipar sua discussão, é através de processos similares que os videogames saem de um mero passatempo infantil para um meio não só de entretenimento, como de reflexão e crítica no meio do século XX. Esse paralelo entre a evolução dos espetáculos folclóricos e os jogos eletrônicos é ainda mais perceptível quando comparamos os primeiros passos rumo à criação de narrativas dentro de cada produto, que passa por uma fase de complementação por meio de outras mídias, como propagandas, guias, etc – elemento que será abordado com mais profundidade nos próximos capítulos. Com o tempo, essas muletas narrativas foram superadas pelo aprimoramento dos quadros, que se tornaram narrativamente completos através do uso de manequins e vestimentas em uma reprodução de um cenário de época. Essa conclusão de narrativa dentro dos próprios quadros possibilitou ao espectador que pudesse, assim como no que aconteceu no cinema e depois nos jogos, sair do papel ativo na elaboração de significados para um perfil de contemplação reflexiva:

Assim como a inclusão da narrativa no cinema criou histórias na tela que pareciam não necessitar a presença do espectador para progredir (...), a construção de um espaço diegético coerente nos quadros folclóricos permitiu que os espectadores assumissem posições invisíveis de observação que os liberavam para buscar relações imaginárias com a cena em exibição, como no cinema. (Ibidem, p. 376)

Tais “posições invisíveis de observação”, uma forma *voyeur* de se experimentar o passado, configuraram a fase intermediária dos museus folclóricos. Essa fase seria retomada e consolidada como a mais narrativamente relevante, ainda que o processo de aprimoramento não tenha sido interrompido quando este modelo fora alcançado. O desenvolvimento dessa forma de construção do passado alcançou o ponto no qual os quadros saíram de prédios específicos e dominaram o real. Em países como Noruega, Suécia e Dinamarca, vilarejos rurais foram adaptados como museus a céu aberto, que possibilitaram o espectador não apenas apreciar uma janela para o passado mas interagir dentro dela. Apesar de ser muito mais próxima ao espectador do que a segunda fase, a maior parte dos consumidores deste tipo de entretenimento optava por ter uma capacidade menor de interação. Isso se justifica pela poder evocativo mais intenso que o ponto de vista distanciado, porém ainda próximo, tem em oposição à imersão total. Quando o espectador está visualizando, mas não imerso, é o ponto propício para que a reflexão da narrativa apresentada aconteça. Sandberg se apoia no pensamento cinematográfico de Christian Metz para embasar este pensamento, que aponta o fato de o significante fílmico estar ao mesmo tempo ausente e presente, como nas representações de representações – por exemplo, uma cena que é montada para que seja filmada – é fundamental para que o espectador se identifique. Ao mesmo tempo que ele se distancia – sabendo se tratar de uma representação de um significante -, ele participa ao se relacionar com o significado da cena.

Essa postura intermediária do espectador encontra seu ponto máximo quando é apontado o caso do quadro *A última cama da menininha* [Fig. 1], apresentado na Feira Internacional de Paris no ano de 1878. A reprodução da trágica morte de uma criança frente à incapacidade dos outros envolvidos na cena foi o principal foco da contemplação do público visitante, tanto pelo seu impacto visual quanto pela dualidade entre a naturalidade dos manequins dispostos naquele espaço ao mesmo tempo em que pareciam “estranhamente ausentes” (SANDBERG, 2004, p. 380). Esse estranhamento da ausência que Sandberg aborda pode ser explicado pela incapacidade de reação. Como no quadro da última cama, a catarse do público se dá pelo fato de que, mesmo se tratando de uma cena representada, não se pode alterar ou participar de forma contundente para alterar o destino da personagem principal.



**Figura 1: A última cama da menininha, foto de Axel Lindahl, sem data.**

Mesmo que um espectador durante a feira de Paris de 1878 invadisse o espaço *d'A última cama* e movesse os manequins, ele não conseguiria produzir uma nova interpretação, e sim destruir a já existente. De forma análoga, este hipotético espectador faria algo próximo a queimar partes de um filme buscando um novo final. Jogos frequentemente colocam o jogador estático enquanto algo se desenrola em sua frente, de caráter inalterável. Entretanto, alguns novos títulos deste segmento, como em *Mass Effect*, permitem ao espectador uma voz ativa, criando uma narratividade ímpar na qual o jogador recebe parte do controle, suspendendo por alguns momentos esta ausência causada pela falta de possibilidade de reação sem a destruição do que é apresentado.

Assim como hoje podemos alternar entre o mundo real e uma série de construções narrativas das mais diversas nos jogos de videogame, no século XIX esse papel era desempenhado por, entre outras das instituições do visual, museus de folclore. Próximo ao final de seu texto, o autor reproduz a fala de um espectador destes museus, que diz que a principal vantagem de tais instalações eram a capacidade de entrar em janelas para o passado sem que o conforto do contemporâneo fosse perdido. Da mesma forma, Mark Sandberg acredita que é essa a importância do cinema para a narrativa contemporânea, e relaciona os dois da seguinte forma:



Do mesmo modo como a transição do cinema de atração para filmes narrativos mais longos criou posições do olhar mais complexas e oblíquias, o desenvolvimento de uma exibição funcionalista nos museus de folclore permitiu que os espectadores participassem em negociações mais complexas dos limites entre sujeito e objeto do que era usual ocorrer na abordagem mais direta dos espectadores nos museus mais tradicionais. A transformação narrativa em muitas outras instituições do visível poderia ser examinada de maneira proveitosa por essa mesma dinâmica. É bem provável que a narrativa tenha sido mais importante para o público na vinda do século do que sempre se supôs, servindo como a rede de segurança discreta que tornou possível e prazeroso o desprendimento do olhar na modernidade. Talvez um componente negligenciado, até mesmo uma precondição dissimulada da visão moderna, seja na verdade o controle narrativo em torno dos modos de exibição que torna possíveis, de modo despercebido embora eficiente, os jogos de prazer visual. (SANDBERG, 2004, p. 398)

Pode-se complementar a relação adicionando com a noção de que assim como a preferência pela modernidade do espectador, que dá a ele a capacidade de transitar por diversos mundos sem sair de sua realidade, os jogos nos permitem entrar em narrativas não necessariamente pautadas no real de formas ímpares, únicas. Johan Huizinga, cuja *magnum opus* será abordada no próximo tópico, já acreditava que os jogos (aqui todo e qualquer tipo de jogo, não apenas os eletrônicos) são indispensáveis para essa imersão ao afirmar que “o homem moderno tem uma aguda sensibilidade para tudo quanto é longínquo e estranho” (HUIZINGA, 1980, p. 30). É possível ser parte de um grupo de ladrões de carro em um momento e com um mero pressionar de botões pode-se entrar numa trama de suspense, ou então redescobrir os horrores da guerra moderna. Os videogames nos proporcionam uma imersão similar ao andar por salas de reproduções do passado. São pequenas janelas para realidades diversas, como um museu que não só reproduz o passado, mas constrói narrativas de outras possibilidades para este passado. A narrativa, que no início era acessória, incompleta, passou para a jogabilidade e deu ao espectador poder de interferência no que é relatado ao mesmo tempo que acontece, numa forma ímpar de interação e que é um dos motivos pelos quais jogos eletrônicos são culturalmente relevantes para a sociedade.

## 2.2. Jogos e Sociedade

Huizinga, em *Homo Ludens* (1980), afirma que “a realidade do jogo ultrapassa a vida humana”, ou seja, jogos são elementos anteriores à cultura por não dependerem do caráter humano para se desenvolver. Animais jogam e brincam e não possuem traços culturais. O papel do jogo para os homens vai além de mero instrumento cultural e é parte fundamental

dos mais diversos aspectos da sociedade. Sua motivação vai além do mero divertimento, é um importante mecanismo de aprendizagem com diversos motivadores, assim como pode ser verificado na sua contraparte eletrônica do século XX e possui uma importante função catártica:

Teorias há, ainda, que o consideram (...) um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou 'realização do desejo', ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal. (HUIZINGA, 1980, p. 4)

Mais adiante, Huizinga mostra que apesar de poder ser considerado uma válvula de escape, o jogo não existe meramente como uma forma de escapismo por si só.

Ele (o jogo) se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. (Ibidem, p.12)

Essa caracterização do jogo como fundamental para a vida é importante para que seja desmitificada o conceito de que o jogo sempre é algo infantil, e até mesmo cômico. Ainda que seja muito característico na fase mais nova da experiência humana, ao analisarmos crianças jogando muitas vezes é possível verificar que dentro do jogo nada existe que seja remotamente leve. Ao se jogar, algo sempre estará “em jogo”, e portanto sendo o foco da atividade. Essa noção errônea da infantilidade do jogo acaba por reverberar nos videogames, que muitas vezes são julgados negativamente quando saem de uma esfera jovial e abordam temas mais pesados, “adultos”.

Para o autor, o jogo é delimitado por três fatores fundamentais: um escapismo da vida real; o desinteresse, ainda que não seja necessariamente cômico ou infrutífero; a limitação por meio de regras. Essas três características são sintetizadas no trecho:

Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida quotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade. (Ibidem, p. 23)

Sem ser escapista, não há o aprofundamento na ação; sem o desinteresse – que aqui representa o lado lúdico do ato, e não o simples desleixo ao realizá-lo – o jogo se descaracteriza, configurando não mais um ritual, e sim uma obrigação; sem regras, não existe *modus operandi* do jogo. Pode ser sintetizado como qualquer tipo de ritual escapista que aconteça em um campo específico com regras limitadoras. De certa forma, qualquer elemento de nossa cultura pode ser reduzido a uma origem no jogo. Do Culto ao Direito, utilizamos essas mesmas noções ao longo de toda a sociedade. Huizinga justifica sua classificação da religião como uma forma de jogo ao evocar Platão, e afirma que “a religião é essencialmente contida pelos jogos dedicados à divindade, os quais são para os homens a mais elevada atividade possível” (HUIZINGA, 1980, p. 31).

No entanto, o que justifica o jogo individual? Se o fundamental é o escapismo regado e lúdico, o que explica o ato de jogar sozinho e manter o respeito às regras? O autor justifica que, ao jogar sozinho, o foco principal acaba sendo a tensão provocada.

Tensão significa incerteza, acaso. (...) É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários. (...) Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador. (Ibidem, p.14)

Ao abordar a questão da tensão, o jogo se torna acima do bem e do mal. Muitas vezes, em brincadeiras infantis como polícia e ladrão, crianças se dividem em grupos “do bem” e grupos “do mal”. Essa divisão não implica que cada grupo tem algum tipo de motivação interna, ou que há uma seletividade de crianças que podem se tornar más e crianças boas. O jogo está acima disso – seu foco é nas competências e qualidades de cada jogador, não importando qual lado o personagem assumido represente –, e justamente esse posicionamento acima que o configura como fundamental à sociedade. Pode-se comparar tal colocação dos jogos com as diversas polêmicas envolvendo a violência em videogames. Quando se nega a exposição de crianças a conceitos diversos, como bem e mal, está se destruindo uma série de conexões fundamentais que muitas vezes o jogo transmite. Huizinga ainda tece diversos outros comentários que serão evocados durante as discussões sobre videogames décadas depois da publicação de sua obra, como no trecho em que são abordadas as máscaras e seu papel de transformação da realidade:

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza ‘extra-

ordinária' do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse a outra pessoa, ou melhor, *é* outra pessoa. (HUIZINGA, 1980, p. 16)

O papel outrora cumprido pelas máscaras em eventos culturais massivos como o carnaval e alguns rituais religiosos é também cumprido pelo ato de jogar. Ao ligarmos um videogame, por exemplo, somos transportados para uma espécie de casulo de uma realidade paralela, onde as regras do jogo suprimem as regras da realidade. Essa afirmação, ainda que pareça em primeiro momento absurda, justifica casos de jogadores que morreram por passarem diversas horas imersos em outra realidade. No entanto, essas são exceções ao papel dos jogos, pois, como o autor apresenta, o jogo é uma bolha de realidade facilmente quebrada, exigindo concentração do jogador.

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à 'vida cotidiana' reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto. (Ibidem, p. 24)

Essa instabilidade não significa uma fraqueza de significado, pelo contrário, ao demandar maior atenção dos jogadores, o ato de jogar acaba ganhando força maior quando este é realizado em conjunto. Como o autor aponta, a tensão individual não é transmitida inteiramente para qualquer pessoa que porventura esteja assistindo ao jogo em questão – é necessário que se participe para saber exatamente o que está “em jogo”. Essa argumentação encontra ecos no presente, quando se observa os esforços cada vez maiores de integrar pessoas através dos jogos, seja com os *Massive Multiplayer Online* – os *MMOs*, jogos que colocam pessoas em lugares distintos para interagir entre si num ambiente virtual – ou até com a melhora da inteligência artificial dos personagens controlados pelo computador em jogos individuais. Por se tratar de um modelo pensado antes do advento dos videogames e sua posterior narratização, o escritor acredita que o jogo obrigatoriamente é considerado ganho quando jogado com outras pessoas. A evolução dos videogames – que será abordada em maior detalhes ao longo do estudo – sugere que essa afirmação é um dos poucos pontos em que *Homo Ludens* não acertou, comparando com o que hoje é o futuro do jogo. Ao sair de uma lógica de pontuação por jogar para dar espaço à lógica das experiências aprofundadas, o mercado de videogames foge da competitividade óbvia e dá lugar a uma contemplação interior. É possível ver que, mesmo errando em seu prognóstico da coletivização para melhora

da experiência, o autor ainda acerta ao abordar a importância da tensão, quando afirma que “a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando” (HUIZINGA, 1980, p. 59).

Retornando a uma das perguntas que abre este capítulo: como o ato de jogar está presente na sociedade? Dada a capacidade de se observar o jogo em boa parte dos animais, pode-se argumentar de que este é uma habilidade que não depreende da capacidade racional humana. O ato de jogar pertence aos homens desde *antes* da sociedade, e ainda mais longe, é presente antes mesmo da concepção de cultura. É um traço em comum com os demais animais o ato de ensinar através de atividades lúdicas que desenvolvam determinadas características ou reforcem a negatividade de outras. A cultura, um traço exclusivamente humano, surge então *a partir* do jogo, já que “em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo” (Ibidem, p. 53).

Ainda que a cultura tenha sua primeira influência do jogo, o quanto desta cultura é influenciada pelo ambiente lúdico? Para o autor, diversas parcelas da sociedade ainda carregam o elemento lúdico do jogo, como as competições de produtividade do comércio, o momento de criação dos artistas plásticos, entre outros. Entretanto, é curioso apontar que o esporte ao longo do tempo é um dos elementos da sociedade que mais perdeu suas características de jogo, já que se torna cada vez mais um trabalho, e menos uma forma de se ausentar da realidade. Em suas palavras, “Seja qual for sua importância para os jogadores e os espectadores, ele (o esporte) é sempre estéril, pois nele o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa” (Ibidem, p. 220). O fator lúdico dos esportes profissionais sofre uma atrofia completa devido à divisão entre atletas – os que praticam esportes – e amadores – aqueles que apenas jogam. Restavam aos esportes de lúdico apenas o “espírito esportivo” do *fair play*, que daria a toda competição, não importando seu tamanho ou importância, a característica descompromissada pertencente ao “verdadeiro” jogo.

Devido à época de sua escrita – às portas da Segunda Guerra Mundial, durante o período no qual tanto o Nazismo alemão quanto o Comunismo soviético eram grandes temores globais – *Homo Ludens* acaba por pecar na previsão de um futuro no qual o ambiente lúdico desapareceria por completo. O clima da sociedade em geral era de tensão e seriedade, mesmo em torno do que é chamado de falso jogo, o jogo que envolve a competitividade, que

não encontrava um fim em si mesmo. Com a perspectiva negativa da época, e com o falecimento do autor em 1945, não foi possível que a obra contemplasse ou cogitasse que o fator lúdico da sociedade iria aos poucos encontrar um novo lugar, com o desenvolvimento de tecnologias para transportar o jogo para uma nova era. *Homo Ludens* encerra com uma conclusão negativa, quase triste, cogitando que a humanidade perderia por completo o jogo de sua memória. Quase como uma despedida. Nele, o autor aponta que ao perder o que já pouco existia de lúdico, a sociedade do século XX rumaria para uma falsa civilização:

Chegamos portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*.” (HUIZINGA, 1980, p. 234)

Como hoje se pode afirmar, não foi este o caso. Com o passar da Grande Guerra e a subsequente tecnologia desenvolvida para o combate encontrando seus usos em tempos de paz, a sociedade acabou tanto por encontrar novos mercados quanto criar novos produtos. Nascidos em centros de tecnologia como o MIT, os jogos eletrônicos acabam por surgir em escala comercial para o grande público, com o lançamento de PONG (ATARI, 1972)

### 2.3. Por que videogames importam

O que exatamente é um videogame? Décadas após o desenvolvimento da forma, esta questão continua em aberto. (...) Podem se passar anos até que alguém chegue a uma real compreensão do que jogos são, o que eles fizeram para o entretenimento popular, e como eles moldaram as expectativas de seus diversos e divergentes públicos. (BISSEL, 2011, p.3, tradução própria)<sup>1</sup>

Como se pode avaliar o impacto de um meio de entretenimento ao mesmo tempo tão específico e tão novo? Através de exemplos pontuais envolvendo títulos específicos e da posterior racionalização de algumas características destes jogos em relação ao todo do

---

<sup>1</sup> “Just what is a videogame? Decades into the development of the form, this question remains forbiddingly open. (...) It may be years before anyone arrives at a true understanding of what games are, what they have done to popular entertainment, and how they have shaped the wider expectations of their many and increasingly divergent audiences.”

mercado, o jornalista e crítico Tom Bissel apresenta suas considerações sobre a importância dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea na obra *Extra lives: why videogames matter?* (2011). Devido ao ritmo das transformações que o mercado de entretenimento eletrônico atravessa constantemente, o autor considera que suas análises de jogos lançados por volta dos anos 2000 possam rapidamente não corresponder a realidade considerando que a obra pode, no futuro, ser tão relevante quanto um livro de biologia dedicado ao Lamarkismo. No entanto, as ponderações que Bissel apresenta continuam interessantes, dando margem para a discussão de videogames e sua relevância.

Ao contrário da maioria das formas de entretenimento – filmes, música, televisão, literatura, etc. – videogames possuem o fator interativo. Mesmo que a relação entre obra e público seja interativa em diversos pontos, como apontado por Umberto Eco, em *Obra aberta*, que atesta que toda obra de arte é “passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original” (ECO, 1991, p. 40). O modo no qual o leitor interpreta um trecho, ou a mudança de percepção da obra como um todo de acordo com o seu desenrolar, todas estas mudanças são exemplos de interações causadas pela abertura da obra em relação ao público.

Por outro lado, jogos são uma via de mão dupla. Ao mesmo tempo que a obra interage com o público, o público interage de volta. São a única forma de entretenimento que, mesmo nos níveis mais elementares, consegue perceber a presença do espectador. Não de forma calculada e pontual, como nos casos em que a quarta parede de uma peça de teatro é quebrada buscando efeitos específicos, mas de forma constante, já que a construção de todo jogo de videogame envolve a noção de que em algum ponto um agente externo influenciará o ambiente narrativo criado no jogo. Sobre esta relação ímpar jogo-jogador e suas contrapartidas em outras formas de entretenimento, o autor afirma:

Quando eu estou sendo entretido, eu também estou sendo manipulado. Eu permito esta manipulação. Eu estou, em outras palavras, me rendendo. Quando assito televisão (...), eu estou me rendendo à inevitabilidade dos comerciais entre pequenos blocos de narrativa. Quando vejo um filme, (...) eu estou me rendendo mais humilhantemente, tendo em vista que o filme começa em um tempo que eu não controlo, e não tem nada a me vender que eu já não tenha comprado, e continua quer eu esteja ou não em minha poltrona. Quando eu leio um romance eu não estou apenas me rendendo; eu estou permitindo que a minha mente seja ocupada por um colonizador com propósitos desconhecidos. Entretenimento tem por garantido que eu não posso interferir de formas além das exteriores: desligando, saindo do cinema, pausando o disco, colocando o livro em uma prateleira, sublinhando uma frase. Mas em todos os programas de televisão, filmes e livros com auto-

consciência, o entretenimento finge que não está ciente da minha presença, e eu permito isto. Jogar videogames não é exatamente desta maneira. A rendição é sempre parcial. Você tem controle e é controlado. Jogos estão conscientes de sua presença e possuem uma dimensão física como nenhuma outra forma de entretenimento popular. (...) Mesmo que você seja agraciado com uma interferência lunar sobre as marés narrativas de um jogo, o fato é que não existe nenhuma narrativa que lembre que você é uma inteligência existente ao longo do jogo, e esta sensação que convida às comparações entre jogos e outras formas de arte narrativa. (BISSEL, 2011, p. 20 tradução própria.)<sup>2</sup>

Para exemplificar como os jogos percebem o jogador em oposição a outras mídias, pode-se utilizar o exemplo dos tutoriais. Todo jogo, não importa que seja a primeira ou trigésima iteração da série, invariavelmente precisa ensinar ao jogador as mecânicas básicas de como se jogar. Os tutoriais poderiam facilmente ser empurrados para fora da jogabilidade, como acessórios na caixa ou um arquivo separado que trouxesse as principais estruturas e códigos do produto comprado. No entanto, o que se verifica na grande maioria dos títulos é que esta fase de ensino é introduzida organicamente na história contada. Essa percepção de que o jogador precisa deter uma série de conhecimentos para que a narrativa progrida não é, obviamente, exclusiva de jogos. Livros ocasionalmente dedicam prólogos para apresentar conceitos fundamentais, ou ambientar o local no qual a história acontecerá. Entretanto, nos tutoriais o jogador já faz parte da história, muitas vezes participando de fatos fundamentais para o desenrolar da mesma, e não apenas participa de um apêndice interativo que explica o funcionamento de um jogo. Paralelamente, é como se livros dedicassem um capítulo inicial não só para ambientar a história para o leitor, e sim apresentar as mecânicas que envolvem o ato de se ler o próprio livro.

O argumento de que jogos eletrônicos conseguem perceber o jogador em oposição a outras mídias consegue justificar o fator mecânico da importância do segmento. Mas e quanto à narrativa dentro dos jogos? Não é raro ao se ler uma crítica de um título específico verificar

---

<sup>2</sup> “When I am being entertained, I am also being manipulated. I am allowing myself to be manipulated. I am, in other words, surrendering. When I watch television (...), I am surrendering to the inevitability of commercials amid bite-sized narrative blocks. When I watch a film, (...) I am surrendering most humiliatingly, for the film begins at a time I cannot control, has nothing to sell me that I have not already purchased, and goes on whether or not I happen to be in my seat. When I read a novel I am not only surrendering; I am allowing my mind to be occupied by a colonizer of uncertain intent. Entertainment takes it as a given that I cannot affect it other than in brutish, exterior ways: turning it off, leaving the theater, pausing the disc, stuffing in a bookmark, underlining a phrase. But for those television programs, films, and novels febrile with self-consciousness, entertainment pretends it is unaware of me, and I allow it to. Playing videogames is not quite like this. The surrender is always partial. You get control and are controlled. Games are patently aware of you and have a physical dimension unlike any other form of popular entertainment. (...) Even though you may be granted lunar influence over a game's narrative tides, the fact that there is any narrative at all reminds you that a presiding intelligence exists within the game along with you, and it is this sensation that invites the otherwise unworkable comparisons between games and other forms of narrative art.”



a existência de uma divisão entre história e jogabilidade. Frequentemente, títulos com mecânicas inovadoras são exaltados mesmo que sua história seja mal resolvida ou até inexistente, sendo o exemplo máximo deste caso é Tetris, jogo soviético lançado em 1984 que não possui nenhuma história ou narrativa. Título com péssimas mecânicas e histórias excelentes são considerados bons ou medíocres? Ao analisarmos o desenvolvimento da narrativa em jogos eletrônicos – tópico que será abordado em maior profundidade no próximo capítulo deste trabalho – é possível verificar que a narrativa emerge como algo acessório, proporcionando uma forma de liberdade de inovação na área diferente de qualquer outro meio. Enquanto um filme, livro ou série de televisão tem quase que exclusivamente a história como força de engajamento do público, jogos podem arriscar em novas formas de criar e contar narrativas, já que não é considerado fundamental no sucesso ou fracasso de um título. `

A possibilidade de videogames existirem independente da qualidade da narrativa apresentada poderia ser apontada com uma fraqueza do argumento de que o elemento narrativo foi fundamental para o desenvolvimento do segmento. No entanto, quando um jogo eletrônico funciona apenas mecanicamente bem, a recompensa que Huizinga aponta como fundamental em *Homo Ludens* se torna mais abstrata. O jogo não se encerra em si, pois não há nada “em jogo”. Uma narrativa que dê ao jogador um propósito para agir se faz necessária, mesmo que surgida fora da jogabilidade, para que o jogador se sinta impelido em progredir e concluir os desafios. Quer seja a solução de um problema-base, quer seja a jornada que transforma tanto o jogador quanto sua contrapartida digital ou até mesmo a superação com a maior pontuação obtida, a narrativa, por mais minimalista que possa ser, é fundamental em todos os jogos. Como é apontado pelo autor de *Extra lives*: “Qualquer um que jogue videogames sabe que uma jogabilidade bem desenvolvida é uma arte assim como *storytelling* é uma arte. Quando a jogabilidade falha, nós sabemos por que de alguma forma não parece correto. A falha de *storytelling* é mais abjeta. Você sente diversas coisas – apenas nada que o contador da história queria que você sentisse.” (BISSEL, 2011, p. 8, tradução própria). De forma quase irônica, o videogame pelo videogame não encontra fim em si mesmo por não ter elementos que o caracterizem como um jogo verdadeiro para começo de análise

Em um jogo narrativo, história e cenário se combinam para criar uma experiência. Como o game designer Jesse Schell escreve na *Arte do Game Design* “**O jogo não é a experiência.** O jogo *permite* a experiência, mas não o é por si só. (Ibidem, p. 8-9, grifo e tradução próprios)

Ao afirmar que videogames nos quais a narrativa está totalmente ausente não são - de acordo com a concepção de Johan Huizinga - jogos verdadeiros, pode ser levantado o questionamento se até mesmo os jogos contendo narrativas não seriam falsos. No que a narrativa intensifica o valor lúdico do videogame? Ao analisar como as narrativas se desenvolvem em videogames em oposição a outras formas narrativas, Bissel percebe que não existe apenas uma narrativa dentro do jogo, e sim duas:

Por um lado, ninguém está certo para que a “história” serve em videogames. Jogos com qualquer tipo de estrutura narrativa empregam duas formas de *storytelling*. Uma é a narrative emoldurada do jogo em si, ambientada no “presente ficcional” e tradicionalmente repartida no que são chamadas *cutscenes* ou cinematics, o que, na maioria dos casos tira o controle do jogador, que é forçado a assistir o desenrolar da cena. A outra, a qual alguns game designers e teóricos se referem como a “**ludonarrativa**”, é a não-roteirizada e determinada pelo próprio jogador (...). Uma é fixa, a outra fluida, e ainda assim elas são pensadas para funcionarem juntas. (BISSEL, 2011, p. 19, grifo e tradução próprios)<sup>3</sup>

Por ser única para cada jogador, já que nenhum jogador conseguirá repetir exatamente os mesmos passos e ter as mesmas reações de qualquer outro, nem mesmo o próprio jogador terá as mesmas reações ou fará o mesmo caminho duas vezes, a *ludonarrativa* possui um imenso fator nostálgico, que acaba por separar as pessoas que cresceram jogando videogame, e que, portanto, desde pequenas sabem precisar a importância dos jogos eletrônicos, daquelas que nunca foram impactadas por esta forma de narrativização. Bissel aponta este fato aparentemente de forma irônica, através de um suposto “ódio” pelos videogames, no trecho:

As vezes eu penso que eu os odeio por causa da forma tão pura que me leva de volta à infância, quando eu podia apenas imaginar o que eu faria se eu estivesse lutando sozinho contra um exército inimigo ou dirigindo pelas ruas em um carro muito rápido enquanto a polícia tenta atirar nos meus pneus ou ao saber que eu sou o descendente de algum guerreiro primordial e que meu destino seria livrar o reino de todo o mal. Esses são cenários muito interessantes, se você tem doze anos de idade. Eles são consideravelmente menos interessantes se você tem trinta e cinco, uma carreira, amigos, relacionamento ou filhos. O problema, entretanto, pelo menos para mim, é que eles não são menos divertidos. Eu gosto de lutar contra alienígenas e eu gosto de dirigir carros em alta velocidade. Diga-me que a espada secreta esta logo além da montanha e eu irei entrar dentro do território assombrado para reivindicá-la. Para mim, videogames frequentemente ressuscitam uma não merecida, vagamente detestável forma de inocência – uma inocência

---

<sup>3</sup> “For one thing, no one is sure what purpose “story” actually serves in videogames. Games with any kind of narrative structure usually employ two kinds of storytelling. One is the framed narrative of the game itself, set in the fictional “present” and traditionally doled out in what are called cut scenes or cinematics, which in most cases take control away from the gamer, who is forced to watch the scene unfold. The other, which some game designers and theoreticians refer to as the “ludonarrative”, is unscripted and gamer-determined (...) One is fixed, the other is fluid, and yet they are intended, however notionally, to work together.”

originada do fato de não saber nada. Por isso e por todas as outras complicações históricas – começando com o fato de que começaram como brinquedos vendidos para crianças – os videogames quebram qualquer lógica que você tente formular sobre o motivo exato de seu interesse. Mais do que qualquer outra forma de entretenimento, os videogames tendem à dividir ambientes entre “nós” e “eles”. Nós estamos, na realidade, admitindo que gostamos de passar nosso tempo atirando em monstros, e Eles estão, não sem motivo, falhando em encontrar valor nisto. (BISSEL, 2011, p. 18, tradução própria.)

É possível entender a guinada rumo a uma maturidade no conteúdo dos jogos eletrônicos. Ainda que crianças e jovens sejam fundamentais para a manutenção do segmento, são os adultos que hoje correspondem à maior parte dos consumidores do setor (ESA, 2013). Esse processo de amadurecimento do mercado é, em boa parte dos casos, confundido com o simples aumento de jogos violentos. Ainda que sejam esses os títulos que mais chamam a atenção da grande mídia – basta um exercício de memória para recordar quantas vezes um “jogo violento” foi apontado como culpado por algum crime, como no episódio da morte da família Pesseghini, que teve o jogo *Assassin's Creed* apontado como motivador do crime pelo apresentador da Rede Record Marcelo Rezende (2013) – os jogos com temáticas mais violentas são apenas uma das diversas formas de maturidade dos videogames. Em muitos casos, como em títulos como *Bioshock* (IRRATIONAL GAMES, 2007) e *Spec Ops: The Line* (YAGER DEVELOPMENT, 2012), a violência aparece como uma metáfora ao próprio ato de jogar. Estes dois títulos, ainda que de formas muito distintas, devolvem para o jogador críticas pesadas à leviandade com que atrocidades são cometidas para o desenrolar da história – respectivamente a manipulação exercida pelo próprio jogo ao ordenar que uma série de objetivos sejam cumpridos e a crítica a todos os jogos onde matar inimigos não oferece qualquer tipo de consequência – e, para um crítico, seriam apenas mais dois jogos de ação. Em *Extra lives*, ainda se pode verificar uma crítica àqueles que condenam a violência dos jogos e ignoram o fato de outras mídias historicamente terem se apoiado na violência para alcançar um maior público, bem como os que não percebem o que essa maturidade significa no segmento.

Meios visuais quase sempre começam em espetáculos exuberantes, frequentemente violentos. Um olhar sob alguns dos principais e mais populares primeiros filmes sugerem o quão dispostos os públicos originais do cinema estavam para se deliciar na anarquia: *O Grande Roubo do Trem*, *O Louco Fugitivo*, *Ladrões de Carros*. Desnecessário dizer, um filme feito em 1905 em nada se parecia com um produzido vinte anos depois. Câmeras paradas deram lugar à edição, e atores, que no raiar do cinema não eram considerados bons profissionais, desenvolveram um novo e apropriado método de fingir existência. Acima de tudo, os filmes produzidos nos anos

20 estavam respondendo a outros filmes – seus vazios, suas brancuras e hesitações. Enquanto filmes se tornaram mais formalmente interessantes, videogames se tornaram visceralmente atrativos. Eles te dão o que te davam antigamente, mas mais, maior, melhor e mais belamente renderizado. A geração de game designers atualmente em serviço é a primeira a ter um mapeamento do desenvolvimento compreensível do que já foi realizado. (BISSELL, 2011, p. 36)<sup>4</sup>

Mesmo que indiretamente, *Extra Lives: Why Videogames Matter* sintetiza a resposta da pergunta-título, tanto desta parte deste trabalho quanto de seu livro, ao descrever suas sensações em torno de uma sessão de jogo de *Mass Effect*. Quando uma decisão o mantém parado tentando decidir como sair de uma delicada situação na qual um de seus personagens seria morto devido a sua incapacidade de persuasão, o jogo se transforma. Não é mais uma experiência narrativa ou mecânica. Ele passa de um simples apertar de botões para um mergulho dentro de uma complexa realidade alternativa. Se jogos são importantes por serem um escapismo da realidade, uma bolha na qual se está sujeito apenas às regras do próprio jogo, os videogames hoje são a maximização deste ideal. O videogame maximiza todos os fatores lúdicos pensados por Huizinga na década de 30, ao possibilitar uma imersão quase que total nesta outra realidade projetada. Bissel, no caso mencionado, acaba por aceitar a realidade de suas ações, e percebe que no ponto onde a ludonarrativa criada pelo jogador e a narrativa apresentada pelo próprio jogo os videogames mostram a sua verdadeira importância:

É assim que jogos nos cativam. Tramas de assassinato nas quais você deve caçar pistas. Fantasias de vingança que forçam você a puxar o gatilho. Sagas de ficção científicas nas quais você orbita o planeta, seleciona seu esquadrão e sai da nave de aterrissagem. E sim: histórias de amor nas quais você deve fazer escolhas. Quando jogos fazem isso de forma pobre, ou até de forma adequada, a sensação é de uma urgência ligeiramente cafeinada. Você tem poder de ação, sim, mas o que fazer com ele? É apenas um jogo. Mas quando um título faz isso bem, você perde o registro de sua manipulação, e se torna o manipulado, e se sente inserido tão profundamente no jogo que sua mente e seus sentimentos se tornam tão imprescindíveis para seu funcionamento quanto suas milhões de linhas de código. É essa sensação de que o jogo em si é tão repentina e inconfundivelmente vivo quanto você. (BISSEL, 2011, p. 61, tradução própria.)

---

<sup>4</sup> “Visual mediums almost always begin in exuberant, often violent spectacle. A glance at some of the first, most popular film titles suggests how willing film's original audiences were to delight in the containment of anarchy: The Great Train Robbery, The Escaped Lunatic, Automobile Thieves. Needless to say, a film made in 1905 was nothing like a film made twenty years later. Vultuously still cameras had given way to editing, and actors, who at the dawn of film were not considered proper actors at all, had developed an entirely new, medium-appropriate method of feigned existence. Above all, films made in the 1920s were responding to other films - their blanknesses and stillnesses and hesitations. While films became more formally interesting, videogames became more viscerally interesting. They gave you what they gave you before, only more of it, bigger and better and more prettily rendered. The generation of game designers currently at work is the first to have a comprehensive growth chart of the already accomplished.”

### 3. VIDEOGAMES E A EVOLUÇÃO DA NARRATIVA

O que surgiu como um mero passatempo derivado de pesquisas em computação tornou-se uma das mídias mais influentes do mundo contemporâneo. A transformação pela qual os videogames passaram não pode ser justificada apenas pelo desenvolvimento tecnológico, e sim pela junção a ele de fatores históricos e, mais importante para este estudo, do desenvolvimento da narrativa dentro do meio. Tal qual observado na história do cinema, ao se desenvolver, os videogames se tornaram solo fértil para novas ideais criativas crescerem e transformarem a sociedade.

#### 3.1. Os primeiros passos dos videogames

Em *Beyond Myth and Metaphor - The case of narrative in digital media* (2001) a autora Mary-Laurie Ryan define a narrativa como a relação entre um cenário (*Mundo*), com indivíduos (*Personagens*) que é palco de transformações (*Enredo*), que por sua vez resultam em mudanças. Entretanto, ao analisarmos alguns dos primeiros jogos podemos verificar a ausência de um ou até mais fatores desta equação.



Figura 2: Primeira fase de Donkey Kong (1981)

*Donkey Kong* (NINTENDO, 1981), jogo que colocou a Nintendo como uma das principais empresas de videogames do mundo, exemplifica bem a ausência de narrativa no jogo. Ao introduzirmos uma ficha na máquina, começamos a controlar um personagem o qual nada sabemos além da cor de suas roupas e da sua capacidade de pular. Ao olharmos a totalidade da imagem conseguimos ver uma mulher em apuros, diversos andares com escadas

e um gigantesco gorila que arremessa barris buscando impedir nosso progresso. Não existe dentro do jogo uma contextualização da série de eventos que fez com que o gorila – cujo nome só pode ser deduzido por uma relação envolvendo o filme King Kong – decidisse sequestrar tal personagem, ou o porquê de um homem de macacão azul decidir enfrentá-lo. O Mundo, de acordo com a definição de Ryan, está ausente.

A falta de narrativa se torna ainda mais perceptível quando, após algumas fases, conseguimos resgatar o personagem feminino. Mesmo com o jogo apresentando o final da história – o personagem-jogador salvando a mulher – não existe o fechamento da história. Na realidade, o que se sucede é ainda mais narrativamente estranho: somos lançados de volta ao primeiro estágio, sem nenhum tipo de explicação. Além da ausência de um Mundo, não há nenhum tipo de transformação visível.

Se em títulos como Donkey Kong a ausência de mundo reflete numa falta de transformações, jogos como *Tetris*, (PAJITNOV, 1984) e *Asteroids*, (ATARI, 1981) mostram que a ausência radical de todos os fatores é igualmente possível. O primeiro jogo é composto de uma série de peças que caem e são reposicionadas pelo jogador de forma a eliminá-las o mais eficientemente possível. Não existe, e não se busca tentar criar, nenhum tipo de Mundo, Personagens ou Enredo. São apenas blocos que caem e os jogadores reorganizam. O único elemento que pode ser visualizado como alguma transformação é o aumento de velocidade com o passar do tempo. Já o segundo exibe a representação de uma nave, que deve destruir diversos asteroides até que o jogador não tenha mais condições de continuar jogando.

É curioso mencionar que, ainda que em seus primeiros momentos, a indústria de videogames não se preocupasse em mostrar histórias e narrativas ao longo dos jogos, alguns esforços foram feitos para que o ato de jogar trouxesse alguma sensação de uma narrativa coesa. Como as limitações físicas dos aparelhos à época não permitiam uma maior exploração dentro do próprio jogo, a solução encontrada foi utilizar de elementos que eram vendidos junto com o produto – tais como embalagens, manuais, capas, etc. - para contar uma história. Jesper Juul, em seu artigo *Games telling stories?* (2001) define esse tipo de narrativa-acessório como *backstory*, histórias de fundo. Esta forma de contar melhor uma história que se desenrola através do jogo foi fundamental para que jogos como Donkey Kong pudessem mostrar seu potencial neste primeiro momento.

De forma análoga, ao compararmos a argumentação das *backstories* com a citação em torno dos Museus de Folclore de Mark Sandberg (2004), é possível verificar similaridades entre o processo de narrativização dos museus e o desenvolvimento dessa primeira forma de narrativa-acessório aos videogames:

Para assegurar uma compensação narrativa satisfatória para formas culturais que estavam desaparecendo, a ‘história’ indicada por cada cena do quadro necessitava do auxílio adicional de textos descritivos. O guia impresso do museu desempenhou essa função e mostrou-se uma garantia indispensável de que as pautes cuidadosamente orquestradas da exibição teriam sua história assegurada. (SANDBERG, 2004, p. 373)

Em Donkey Kong, a história de fundo era contada na própria máquina do jogo, e apresentava para os jogadores a contextualização do personagem-título, os maltratos que sofria de Jumpman – o personagem que controlamos – bem como suas motivações para o sequestro da namorada de seu dono. O personagem principal parte então em busca de sua amada.

Considerada a primeira história completa contada em videogames (GAMESRADAR, 2012), a narrativa em Donkey Kong ainda não pode ser considerada resolvida em sua totalidade, pois carece de um elemento fundamental: a transformação. Ainda que seja possível discernir o momento em que a história de Jumpman, Pauline e Kong se encerra – a cena do casal, agora reunido - o jogo não acaba. Inclusive, para o estabelecimento da pontuação máxima, o jogador deve rever a história até que a crescente dificuldade acabe com sua progressão, resultando invariavelmente em um final abrupto. A narrativa chega em seu fim e retorna ao primeiro ponto, não com o objetivo de contar uma história, e sim de manter o consumidor jogando em busca de uma pontuação melhor.

O que acontecia neste primeiro momento dos videogames pode ser analisado pela ótica da teoria cinematográfica. Na obra *Manual do Roteiro - Os fundamentos do texto cinematográfico*, o autor Syd Mead aponta o valor da *sequência* em um filme, ou seja, uma unidade de ideia dentro de um roteiro, que compila diversas cenas. Tais *sequências* conferem uma lógica ao roteiro, que é dividido em três blocos: *apresentação*, *confrontação* e *resolução*. Neste primeiro momento, os jogos eletrônicos sublimavam a terceira parte do roteiro, prendendo o jogador em um looping de apresentação e confronto constante, para fomentar o consumo em torno da compra de fichas para jogar, o que permitiria melhores pontuações. O

foco, tanto narrativo quanto de roteiro neste momento era secundário, confinado às *backstories*.

A narrativa da *backstory* prevê que existe um estado de normalidade – Jumpman e Pauline juntos – o qual o jogador, com sua habilidade, deve retornar. Entretanto, esta normalidade predentida e almejada pelo consumidor ao jogar o jogo não pode ser alcançada. Juul tece uma similar análise com *Space Invaders* (TAITO, 1971):

Se jogarmos *Space Invaders*, nós perceberemos que não é realmente possível alcançar o equilíbrio inicial; não se pode vencer tendo em vista que toda onda de alienígenas é seguida por outra. Enquanto jogadores, estamos lutando para efetuar uma série ideal de eventos, mas o ato de jogar em si não está presente nesta série. (JUUL, 2001, tradução própria.)

Além desta incapacidade de conclusão de narrativa, outros jogos – como os já citados *Asteroids* e *Tetris* – careciam de quaisquer mecanismos de *backstory*, e não precisavam sequer de uma justificativa para o ato de jogar além da competição pela melhor pontuação. E mesmo sem a necessidade de contar uma história, se tornaram dois dos títulos mais importantes da história dos videogames.

Essa falta de interesse pelo estabelecimento de uma história, mesmo que de fundo, mostra que ainda seria necessário tempo para que o mercado de jogos eletrônicos se desenvolvesse e começasse a transportar a narrativa de uma mera contextualização, quando havia, para um papel cada dia mais fundamental. Mesmo que sua capacidade de contar uma história dentro do jogo seja contestável, é inegável a importância da tentativa de se introduzir elementos de narrativa em *Donkey Kong*. Seu papel de pioneirismo no setor e a posterior influência para todo o segmento é melhor definido em Bissel:

Ainda que não exista nenhum desenvolvimento de personagem para se comentar em *Donkey Kong*, este se tornou um protótipo da narrativa moderna dos videogames. Resumindo, se alguém quisesse algo, ele teria de passar por desafios para alcançar seu objetivo, e suas tentativas teriam como cenário capítulos ou estágios. Ao pegar este conceito e misturá-lo com as complicações da “história”, a narrativa moderna nasceu. (BISSEL, 2011, p. 39, tradução própria)

### 3.2. Os consoles se popularizam: A era 2D dos videogames



Da mesma forma que a popularização do cinema derivou em uma necessidade de uma versão domiciliar - o que deu origem à televisão -, com a popularização dos *arcades*, chamados de fliperamas no Brasil, aumentou também a demanda por uma alternativa domiciliar desta forma de entretenimento. Os primeiros consoles comerciais, que datam do início da década de 70 ainda atravessaram uma precoce crise que quase arruinou o segmento antes que se estabelecessem como um meio sólido de entretenimento. Principal nome dessa primeira geração de consoles, o Atari 2600 é até hoje um dos consoles de maior venda da história. Entretanto, o declínio da empresa quase arruinou todo mercado de videogames domésticos. No relato do site especializado em jogos IGN, *Top 25 videogame consoles of all time*, a trilha para o sucesso da Atari é sintetizada da seguinte forma:

Foi apenas em 1979 que a febre do videogame realmente explodiu e o Atari 2600 iniciou sua trajetória meteórica. A empresa foi ágil em licenciar jogos de *arcade* populares para seu console como Space Invaders, Missile Command e Pac-Man, o que ajudou a tornar-se o console dominante nas salas de estar americanas. Por volta de 1982, o 2600 era um empreendimento de US\$ 2 bilhões para a Atari.

Mas os bons tempos não foram feitos para durar e a trajetória do console em si era parte do problema. Com os videogames popularizados, todos queriam participar. E a empresa não tinha nenhuma forma de controle de qualidade. Nenhum jogo simboliza este problema como E.T., um título licenciado que foi empurrado no mercado depois de um ciclo de desenvolvimento de cinco semanas. A Atari teve problemas com o jogo e os consumidores começaram a desprezar as desvalorizadas prateleiras de videogames encalhados. Assim começou o grande crash dos videogames de 1983 que se espalhou por toda a indústria. (IGN, 2011, tradução própria)<sup>5</sup>

A quebra de 1983 só não foi o fim do mercado doméstico devido à Nintendo, que já buscava meios de se lançar neste segmento. O sucesso do arcade *Donkey Kong* transformou a outrora empresa de cartas numa das maiores companhias de videogames do mundo, que decidiu arriscar e lançar um novo console contra todos os diagnósticos de fracasso comercial: surgiu em 1983 o *Nintendo Entertainment System*, ou *NES*. Contando com um eficiente

---

5 “It wasn't until 1979 when the videogame craze truly exploded did the 2600 begin its meteoric path. Atari was quick to license popular arcade games for the machine like Space Invaders, Missile Command, and Pac-Man, which also helped it become the dominant console in American living rooms. By 1982, the 2600 was a \$2 billion business for Atari.

But the good times were not to last and the skyrocket trajectory of the Atari 2600 was partially to blame. With videogames white-hot, everybody wanted in. And Atari did not have any solid quality-control mechanisms in place. No game epitomizes this lack quite like E.T., a licensed title that was forced to market after a five-week development cycle. Atari took a bath on E.T. and consumers started to sour on the breath of subpar games clogging shelves. Thus began the great videogame crash of 1983 which laid waste to the entire industry.”

controle de produção para não cometer os mesmos erros da Atari, o sistema da Nintendo não permitia jogos sem licenças prévias da matriz japonesa. Tal fato aliado à produção de jogos próprios com um altíssimo padrão de qualidade para a época foram responsáveis pelo ressurgimento do mercado como conhecemos até hoje. Com as vendas da Nintendo em níveis nunca vistos, outras empresas lançavam produtos cada vez melhores, como é o caso do Master System, da também japonesa SEGA, de 1985. A disputa entre SEGA e Nintendo se torna o ponto principal deste momento dos videogames.

Buscando manter a dianteira no mercado, a Nintendo lança em 1990 outro de seus grandes sucessos: o Super Nintendo Entertainment System, inaugurando a chamada era *16-bits* e considerado até hoje um dos mais importantes consoles de todos os tempos pela crítica especializada (IGN, 2011). Com o seu poder de processamento sem igual para a época, novas formas de se pensar os videogames afloraram, e novamente transformaram as histórias que tentavam ser transmitidas pelos consoles. Um dos gêneros que encontrou seu auge nesse período foram os *Role Playing Games* japoneses, ou *JRPGs*, no qual o jogador assume o papel de um herói e que busca aliados por um mundo e que juntos vivem uma longa jornada. Ainda que alguns jogos da era 8-bits tenham explorado esse tipo de jogabilidade, somente a partir do Super Nintendo a complexidade narrativa inerente ao gênero pode ser devidamente explorada. E nenhum título sintetiza a escola oriental de RPGs do que *Chrono Trigger* (SQUARE, 1995).



Figura 3: Capa de *Chrono Trigger* (1995), no traço característico de Akira Toriyama

A trama de fantasia coloca o jogador no papel de Chrono, um jovem que é acidentalmente envolvido em uma jornada através do tempo para salvar o futuro da

humanidade. A narrativa no título é peculiar pela sua pluralidade e inovação para o meio. Com a possibilidade de até quinze diferentes finais, que variam da simples derrota e a consequente vitória do vilão à morte do personagem-título que mesmo assim não impede a história de se desenvolver, além da abordagem de temas de ficção científica, como a viagem no tempo e o nível de detalhamento da trama, é justificável a melhor análise deste jogo ao invés de outros da mesma plataforma.

Juul, ao citar os conceitos de Christopher Metz sobre o tempo do significante e o tempo do significado, acredita que a simultaneidade dos eventos no ato de jogar um jogo automaticamente o descaracteriza enquanto narrativa. Essa afirmativa colocaria jogos como Chrono Trigger fora da esfera da narratividade, pois a história que é contada se constrói ao redor do jogador, e não há nenhuma forma no jogo de se separar os dois momentos. Entretanto, Ryan, ao ponderar sobre as narrativas em meios digitais, tece um paralelo entre jogos e a narrativa hipertextual, gerando uma forma ampliada de se perceber a narratividade da história contada: alterar um fator do jogo não acarreta em transformar toda a narrativa, mas mostra um novo caminho através de uma rede hipertextual.

Essa nova forma de se apresentar histórias não significava que elas em si eram radicalmente diferentes dos padrões narrativos tradicionais. Era uma única história que chegava ao leitor por diferentes formas, dependendo de quais caminhos eram escolhidos através da rede. (RYAN, 2001, tradução própria.)

Essa noção de diversos caminhos em uma mesma rede – o efetivo final do jogo, não importando qual será o encerramento apresentado – é preciosa para considerarmos o título da Square uma narrativa, pois cada nova aventura paralela à história central, chamada no jogo de *sidequest*, derivada da aventura principal configura toda uma nova sorte de conexões e consequências para a história. A narrativa pode ser mais ou menos desenvolvida por uma série de outras pequenas narrativas que o jogador pode, ou não, buscar ao jogar. No entanto, como a autora apresenta, narrativas hipertextuais em meios digitais não podem reorganizar os fatos de qualquer forma em qualquer ordem. É preciso que se estabeleçam alguns pontos-chave para que, no exemplo dado pela própria autora, não aconteça uma parte do jogo com a morte de um personagem e logo em seguida outra parte com o personagem vivo. Do ponto de vista narrativo, jogos 16-bits ainda não configuravam uma rede hipertextual completa, e sim um quebra-cabeças, no qual apenas algumas peças podem encaixar em outras, construindo porções de um universo de todas as narrativas possíveis. Essa conceituação será retomada

num próximo capítulo quando forem abordadas as transformações da narrativa na série *Mass Effect*. Por enquanto, basta apontar que em *Chrono Trigger* a hipertextualidade do jogo acaba sendo consideravelmente linear – por exemplo, ao decidir se um dos vilões do jogo se tornará seu aliado ou não, o jogo fecha todos os caminhos que não contenham o personagem como antagonista, não sendo possível retornar ao estado anterior dentro da história sem recorrer à sessões anteriores do jogo. Além disso, boa parte das decisões tomadas prendem o jogador em uma nova linearidade de enredo. Uma escolha errada e não há forma de reparar o erro.

Enquanto *Trigger* pode ser apontado como um referencial da escola narrativa japonesa na era *16-bits*, o mercado ocidental estava envolvido com outras formas de pensar a narrativa e até mesmo o conceito de videogame. Os chamados *Adventure Games* foram a forma encontrada entre as décadas de 80 e 90 de se contar uma história ainda com elementos que colocassem o controle nas mãos do jogador. Liderados pelo setor de videogames da LucasArts, a década de 1990 foi palco dos maiores clássicos do gênero em duas dimensões: *Full Throttle* (LUCASARTS, 1995), *Day of the Tentacle* (LUCASARTS, 1993) e *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* (SIERRA, 1993).



Figura 4: *Full Throttle*, um dos principais exemplos de *Adventure Game*.

Um possível resquício da quebra da Atari, os consumidores de videogames nos Estados Unidos acabaram, em um primeiro momento, migrando para os computadores. Essa migração acabou proporcionando o surgimento de novos estilos de jogos, devido à utilização de mouse e teclado, bem como a superioridade gráfica dos computadores em oposição aos consoles na época. Os *Adventures* eram jogos caracterizados por uma ausência do desafio

lúdico para o desenrolar da história. Não existem desafios mecânicos, ou obstáculos que demandem do jogador capacidade física para superá-los. O desafio, neste caso, é intelectual. Ao disponibilizar uma série de soluções, todas facilmente acessíveis com um click do mouse, a problemática passa de uma esfera mecânica de *como* solucionar um problema para a de *como pensar o problema*. Em *Gabriel Knight*, deve-se buscar a solução para uma série de assassinatos em Nova Orleans. *Full Throttle* conta a história de uma gangue de motoqueiros. Mais excêntrico, *Day of the Tentacle* é a história de um tentáculo contaminado por substâncias tóxicas e que desenvolve uma sede pela dominação mundial. Cada uma dessas histórias é assistida pelo jogador, que interfere buscando soluções lógicas nos cenários apresentados. Essa mecânica de jogo deriva bastante dos chamados *Text-based Adventures*, primeiras tentativas de jogo em computadores nas quais não havia parte gráfica, apenas texto. Este estilo de jogo, entretanto, acaba se desviando do conceito da dupla narrativa apontada por Bissel (2011), pois praticamente sacrifica a ludonarrativa ao implementar uma série de gatilhos para que a história progrida. A participação do jogador no andamento da história é quase suspensão, cabendo a ele um papel de platéia, que apenas responde estímulos mínimos de um palco, do que de agente de transformação da história.

### 3.3. A transição para a era 3D e as novas formas narrativas

Com propostas tão divergentes – os japoneses apostando nos consoles e em uma mistura entre narrativa e ludonarrativa de um lado e os ocidentais com jogos que rumavam para uma linguagem cinematográfica, com a participação do jogador cada vez menor – o mercado de videogames atravessou a era 16-bits. Ao testemunhar o sucesso alcançado pelo SEGA Master System e o Super Nintendo, diversas empresas buscaram entrar na concorrência, procurando desenvolver novas tecnologias para aprimorar a jogabilidade e o visual dos videogames. Com isso, o 3D passou a ser o objetivo de toda empresa que buscava arrebatar uma fatia do mercado.

O final da década de 90 testemunharia diversos consoles natimortos, como a última tentativa da Atari de se reerguer através do *Jaguar*, lançado em 1993 e descontinuado em 1995. Entre os consoles que foram rapidamente descontinuados devido à baixa qualidade dos jogos comercializados, bem como os preços exorbitantes para a época estão o *3DO* (1993, descontinuado em 1996) e *PC-FX* (1994, descontinuado em 1998). O novo console da SEGA,

*Saturn*, foi o de maior longevidade, persistindo no mercado até 2000, totalizando 6 anos de vendas. O fracasso destes consoles se deve, dentre outros fatores, ao lançamento de uma nova plataforma japonesa, o *Playstation*, da Sony. Lançado em 1994, o console nasceu de uma tentativa fracassada de união entre as nipônicas Sony e Nintendo, com o objetivo de utilizar CDs como mídia base no próximo console, em oposição aos cartuchos. Com o temor da Nintendo de que a pirataria seria facilitada, a união foi desfeita, e cada empresa buscou novas alternativas para o futuro. A Sony manteve o projeto original e a Nintendo lançou o sucessor do SNES: Surgiu em 1996 o *Nintendo 64*. A competição entre as duas empresas acabou surgindo desta relação conturbada, e foi através desta polarização que os jogadores puderam ver saltos cada vez maiores de qualidade e diversidade de jogos. Enquanto uma apresentava ao mundo o título que redefiniu o videogame em 3D, com o lançamento *Super Mario 64*, a outra inovava e lançava títulos outrora exclusivos da Nintendo, como a série *Final Fantasy*. E foi com a sétima iteração da série que, finalmente, as escolas orientais e ocidentais encontraram um denominador em comum. Tom Bissel explica o processo de desenvolvimento do mercado até aquele ponto:

Os videogames americanos rumaram em direção aos computadores enquanto os japoneses se enclausuraram nos consoles. Repentinamente havia todo tipo de jogos: de plataforma, simuladores de voo, aventuras baseadas em texto, RPGs. Os últimos dois foram exemplos iniciais de jogos que, como Kohler definia, tinham o “drama humano no qual um personagem passa por experiências e se transforma no final” (...). Estas foram duas tentativas distintas de criar jogos com uma fundação narrativa, e porquê narrativas não funcionam sem personagens, o foco até então acidental dos jogos gradualmente se tornou principal. Um sucesso em ambos os países, *Final Fantasy VII* despertou o mercado americano para as possibilidades do dinamismo e a importância de personagens relativamente desenvolvidos. (BISSEL, 2011, p. 39, tradução própria)

Mesmo que jogos como *Chrono Trigger* possibilitassem maior profundidade narrativa sem sacrificar o fator lúdico, foi só depois do imenso sucesso comercial de *Final Fantasy VII* (SQUARE, 1997) que os *game designers* norteamericanos visualizaram o potencial de mesclar jogabilidade e narrativa de forma coesa. A série de RPGs de fantasia épica, que surgira nos consoles anteriores da Nintendo, encontra na plataforma da Sony solo fértil para explorar o recurso gráfico das *cutscenes*, trechos em que a ludonarrativa para por completo e o jogador é apresentado a um pequeno trecho da história em formato de filme, geralmente com efeito de contextualização e apresentação de novos elementos da trama. Esse recurso seria um dos principais trunfos da empresa para ganhar o mercado nas próximas gerações,

com os sucessores Playstation 2 e 3. Considerado por muitos uma das obras de arte do videogame, Final Fantasy VII conseguiu desaparecer com a barreira entre ocidente e oriente com uma junção de narrativa, visual e interatividade até então desconhecidas do lado ocidental:

As diversas cutscenes eram deslumbrantes, dando uma inegável aparência cinematográfica. Seu mundo desgastado, combinado com a tradicional ambientação de fantasia de títulos anteriores da série Final Fantasy, bem como sua estética steampunk além da narrativa emocionalmente carregada expandiram ainda mais o escopo épico do jogo. Lutava-se para salvar o mundo, e a primeira vez que se pisava fora de Midgar e dentro do mapa mundi você percebia o quão grande aquele mundo realmente era.

Estes elementos combinados fizeram FFFVII um sucesso no Oeste – um mercado aonde JRPGs anteriores batalharam para reunir a mesma atenção que conquistavam no Japão. O título se tornou o mais vendido da série, com mais de 10 milhões de cópias comercializadas. Também marcou uma grande estratégia da Sony, que pode atrair a Square Enix – na época, Squaresoft – longe da Nintendo. FFFVII também foi uma demonstração da tecnologia de CD-ROM do Playstation original. Era um jogo imenso, belo, e mais importante, não era possível no Nintendo 64. Os fãs não podiam pedir por mais: era como se pessoas que apenas assistiam televisão fossem ao cinema pela primeira vez. Tudo era maior e mais impressionante. (WEBSTER, 2010, tradução própria.)

Ainda que, para os padrões contemporâneos de design 3D, a cena da morte de um dos personagens principais da história seja visualmente cômica, em sua época foi fundamental para fomentar no mercado americano a sede por novos títulos nos quais a história e o *gameplay* fossem complementares, e não mais opostos como na maioria dos títulos para PC. O impacto causado por Final Fantasy VII ocasionou uma maior proximidade do videogame com a linguagem cinematográfica. Essa demanda por histórias mais próximas aos filmes acabou sendo de certa forma nociva para os videogames, pois deixou de lado possibilidades narrativas próprias do segmento. Jogos possuem características únicas quanto à interatividade e profundidade do jogo. Ao se aproximar dos filmes através das *cutscenes*, o jogo perde sua parte participativa, e acaba novamente por desconsiderar a presença do jogador no ambiente. Esta tendência acaba criando belos espetáculos visuais, que no entanto não podem ser considerados jogos, já que não há nada ali que depreenda do jogador. Essa aproximação entre cinema e jogos é algo falho para as duas mídias, dadas as diferentes formas de dialogar com o público. Talvez por isso filmes baseados em jogos são, em sua grande maioria, fracassos de bilheteria.

Jogos são frequentemente comparados a filmes, o que parece fazer sentido, devido as diversas similaridades aparentes (ambos tem trilha sonora, atores, cinematografia e assim por diante). Após análise mais detalhada, esta comparação desmorona. Em termos de *storytelling*, os dois não poderiam ser mais diferentes. Filmes favorecem um tipo de narrativa comprimida. (...) Jogos, por outro lado, contém mais do que a maioria dos jogadores espera ver, e a pessoa decidindo para onde apontar a câmera é, na maioria das vezes, você – e você pode nem ver a “melhor parte”. A melhor parte de olhar para um céu à noite, afinal, não é uma estrela mas as infinitas possibilidades do que está entre cada uma delas. Jogos constante mente proporcionam uma aproximação com este sentimento, com a diferença que é possível descobrir o que existe lá fora. Repletos de segredos, áreas secresas e surpresas que podem emergir apenas na segunda ou terceira (ou quarta) jogada (...) videogames favorecem uma forma de narrativa que é, em diversos aspectos, completamente sem precedentes. As convenções sobre esta forma de *storytelling* tem apenas algumas décadas de idade e foram criadas em um vácuo formal por homens e mulheres que ainda estão entre nós. (BISSEL, 2011, p. 9)

Com o passar dos anos, o empasse entre interatividade e cinematografização dos videogames encontrou diversas respostas. De um lado, as *cutscenes* evoluíram, e se tornaram os chamados *quick-time events*, cenas mais elaboradas nas quais o jogador participa dando comandos para que a cena se complete. De outro, a interatividade evoluiu dentro do conceito da percepção do jogador como membro ativo do universo. Ao se perceber o jogador com clareza, diversos jogos como a série *Metal Gear* puderam inserir pequenos trechos de metalinguagem, como no caso em que o jogo lê quais outros títulos foram jogados recentemente, e critica o jogador por suas escolhas, quebrando a quarta parede. Essa metalinguagem narrativa nos jogos eletrônicos alcançou um ponto de destaque no lançamento do primeiro título da série *Bioshock*. (IRRATIONAL GAMES, 2007)



Figura 5: "Would You Kindly?" Bioshock (2007) e a autoreflexão sobre o ato de jogar

A trama, repleta de referências literárias - principalmente os questionamentos sobre manipulação, capitalismo e poder do livro *Atlas Shrugged* de Ayn Rand - se passa em uma



fictícia cidade construída pelo magnata Andrew Ryan no fundo do oceano, na qual apenas homens livres da opressão tanto de Deus quanto do próprio homem seriam permitidos. O personagem controlado pelo jogador é um homem que perde a memória ao sofrer um acidente aéreo no farol que liga Rapture, a cidade submersa, ao resto do mundo. Desorientado e sem saída, o jogador é impelido a entrar na cidade, e se descobre frente à ruína do que antes era uma utopia dos anos 50. É a série de coincidências ao redor do personagem controlado que motiva o jogo, buscando solucionar tanto os mistérios da ruína desta sociedade quanto o do próprio personagem.

Mesmo parecendo, em um primeiro momento, mais um exemplo de First Person Shooter – um dos mais clássicos formatos de videogame na era 3D, na qual o ponto de vista é o mesmo do personagem controlado, como se o próprio jogador estivesse atravessando as situações dentro do jogo e amplamente criticado por ser um estilo de jogo no qual “Você só aponta e atira” (BISSEL, 2011, p.42, tradução própria) – é na narrativa que *Bioshock* tem seu maior mérito. Passada a introdução do personagem ao belo ambiente de Rapture, o jogador descobre que, ainda com a cidade destruída, pessoas habitam aquele lugar, levadas à insanidade pelos experimentos científicos que uma sociedade sem leis permitira. Tais pessoas tentam a todo custo destituir o fundador da cidade submersa, que está desaparecido. O que parece uma trama mediana de suspense noir acaba mudando radicalmente de sentido quando o jogador descobre que, desde o primeiro momento do jogo, é um mero peão de um plano para assassinar Andrew Ryan e tomar o controle do caos subaquático. Em certo ponto, o jogador é confrontado com a própria incapacidade de alterar o destino de seu personagem, já que é próprio de todo jogo seguir regras em busca de uma recompensa. No caso de *Bioshock*, o desenvolvedor do projeto Ken Levine questiona o papel, tanto do desenvolvedor quanto do próprio jogador, através da frase “*Would you kindly?*”, que é utilizada a todo instante para dar objetivo ao jogo. Quando se encontra Andrew Ryan, é revelado que a frase, na verdade, é um comando para o personagem central realizar qualquer ação sem contestar, exatamente da mesma forma que o jogador, que realiza toda sorte de absurdos na maioria dos jogos sem contestar a função de tais ações para o jogo. Ao descobrir a metalinguagem, todo o jogo até o ponto da morte do então antagonista desmorona ao redor do jogador, que é claramente delimitado como um objeto estranho dentro do videogame pelo roteiro. Bissel detalha o impacto da morte de Ryan para a metanarrativa em *Extra lives* no seguinte texto:

A morte de Andrew Ryan, (...) é um dos mais chocantes e perturbadores momentos na história dos videogames. Possui uma riqueza dramática

estranha (...) pelo que ele está falando enquanto more, o que consegue capturar os temas do jogo sobre controle e manipulação e os jogar de volta na cara do jogador. (BISSEL, 2011, p. 40)

Apesar de todas as outras mídias narrativas possuírem exemplos próprios de viradas de roteiro que redefinem todo o contexto da obra, somente os videogames podem questionar o papel do público de forma tão contundente. Outro exemplo dessa relação complementar jogador-jogo pode ser visto nas quebras de quarta parede do cinema, mas mesmo nos casos em que existe esta quebra, o filme apenas se apresenta como um filme, sem delimitar e confundir o público. A construção deste momento em *Bioshock* pode ser apontada como o ponto em que a ludonarrativa e a narrativa tradicional conseguem simultaneamente delimitar com precisão o jogador/espectador.

### 3.4. Jogos Independentes e a liberdade criativa

O assim chamado jogo artístico (...) surgiu em resposta a isto. Muitos desses jogos são abstratos ou propositalmente antiquados. Eles funcionam com base em suposições básicas: Jogos possuem regras, regras têm sentido, e a jogabilidade é o processo pelo qual essas regras são testadas e exploradas. Em muitos dos jogos artísticos, é a jogabilidade, e não a história, que serve como veículo para o significado. (BISSEL, 2011, p. 48)

Com o desenvolvimento tecnológico, o processo de criação de jogos ficou cada vez mais simples. Com a internet, jogos não precisam mais de distribuidoras e lógicas de marketing para alcançar determinados nichos. Foi com essa soma de fatores que o mercado *indie* se fundamentou, sendo cada vez mais importantes para a indústria. Com a possibilidade de se produzir pequenos jogos em equipes menores, os desenvolvedores independentes puderam encontrar nos videogames um instrumento ímpar de expressão artística. Tais jogos podem trabalhar tanto a ludonarrativa quanto a narrativa da forma que o diretor/roteirista/produtor preferir, sem se preocupar com vendas ou qualquer tipo de aspecto financeiro ou social. Não são jogos criados para suprir uma demanda de mercado, e sim para criar novas visões e fomentar reflexões nos jogadores. Nesse aspecto, dois dos mais importantes títulos nos últimos anos foram *To the Moon* (FREEBIRD GAMES, 2011) e *Journey* (THATGAMECOMPANY, 2012). Propostas quase opostas de jogos, mas que geram reflexões profundas.



**Figura 6: *To the Moon* (2011) se utilizando do estilo 16-bits para contar uma história**

Uma forma de misturar referências diversas da cultura pop e ao mesmo tempo uma trama de ficção científica competente ao extremo, *To the Moon* é um exemplo do sacrifício do aspecto lúdico em prol de uma história. Ainda que se assemelhe muito ao caso dos *Adventure Games* da década de 1990, o jogo aproveita diversas das referências para revalidar seu aspecto lúdico, e se transforma em praticamente um *metajogo*. O objetivo, além de progredir a história – sobre um homem à beira da morte que contrata uma equipe de cientistas para implantar nele memórias falsas e lhe proporcionar uma morte menos desagradável – acaba se tornando apontar quais referências são feitas em cada ponto da história, como no caso da cena em que o clássico sistema de batalhas de *JRPG* aparece para enfrentar um esquilo (Fig. acima). O próprio estilo do jogo, com gráficos remetendo aos jogos 2D da década de 90, bem como a trilha sonora instrumental – que em certos trechos é extremamente similar à de títulos da série *Final Fantasy* – é uma forma de reverenciar estilos consagrados, mas procurando adicionar neste meio elementos de sucesso mais modernos, como os questionamentos sobre memória e sonhos de filmes como *A Origem* (2011) e *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* (2004).



**Figura 7: O espetáculo narrativo e visual de Journey (2011)**

Diametralmente oposto ao jogo da Freebird, *Journey* mostra como a narrativa clássica pode ser mesclada inteiramente ao *gameplay*. Sem nenhum tipo de contextualização ou referência, bastam ângulos de câmera na primeira cena – o personagem controlado pelo jogador surgindo em um deserto – para que o objetivo fique claro: alcançar o topo da montanha. Ao longo do caminho, o jogador encontra outro ser idêntico a ele, sem nenhum tipo de explicação. Além de caminhar, é possível produzir um ruído ao pressionar um botão, com o qual aparentemente diálogos são realizados. Mesmo sem nenhum tipo de explicação lógica, o jogo motiva a jornada, que durante seu desenrolar é detalhada vagamente por tapeçarias perdidas no deserto. Não existem formas de morrer ou de perder no jogo, sendo o desafio apenas a coordenação de ações com a cópia do jogador. Ao término do jogo, é revelado ao jogador que o outro personagem não era controlado pelo computador, e sim outra pessoa em alguma parte do mundo, que exerceu a capacidade de diálogo e compreensão com apenas um ruído. O sentido duplo do título fica claro e, tal qual a virada metalinguística em *Bioshock*, transforma toda a experiência que antes era apenas uma aventura linear em desafios numa metáfora sobre relacionamentos humanos.

Mesmo que jogos *triple A* - feitos pelas grandes empresas de entretenimento - pudessem abordar tais temas, a linguagem utilizada acabaria perdendo parte de sua individualidade por ser independente. Jogos como *Journey* e *To the Moon* só podem existir por serem mais pessoais, fruto de equipes mínimas – ou, em alguns casos, de apenas uma pessoa – que conta a história ou justifica a falta dela por motivos particulares. Jogos maiores,

tal qual filmes *blockbuster* ou livros *bestsellers* não podem investir em uma interiorização tão forte por depender de aspectos mercadológicos como retorno financeiro. Justamente por este fato, a narrativa em videogames hoje se divide nas tentativas das grandes empresas, que tentam encontrar um ponto em comum entre o aspecto lúdico e a história contada, e os independentes, que podem ou não subverter essa lógica da forma que acharem conveniente. *Mass Effect*, criado pela canadense BioWare, é uma das principais formas de destaque narrativo em videogames justamente por aliar essa capacidade inovadora com o potencial de mercado, e é por isso um *case* interessante para análise.

#### 4. MASS EFFECT E A INDIVIDUALIDADE NA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS.

Ainda que seja um processo iniciado desde as primeiras gerações dos videogames, a integração do aspecto lúdico com a narrativa ainda está longe de chegar num ponto de solidificação. Cada vez mais, os produtores de jogos buscam novas formas de aliar os dois fatores sem prejudicar o resultado final. Seja através de títulos independentes menores como os já citados anteriormente *Journey* e *To the Moon*, ou através de histórias que questionam o papel e o ato em si de jogar como a franquia *Bioshock*, é notório o potencial criativo desta mídia, que como é considerada pelo pesquisador Tom Bissel, “a mais nova e cada vez mais dominante forma de arte popular de nosso tempo.” (BISSEL, 2011, p. 18, tradução própria) Por conta desta importância para a sociedade contemporânea, é cabível questionar, se dentre todos os títulos lançados nos últimos 50 anos, a franquia *Mass Effect* realmente possui relevância suficiente para que um estudo aprofundado seja justificado. Diversos jogos possuem características que dialogam com o público até melhor do que a forma apresentada na série de jogos aqui abordada: capacidade de emocionar o jogador, a imersão em um mundo fictício, roteiros bem escritos, etc. No entanto, a saga de ficção científica criada pela canadense BioWare se destaca dentre os similares por ser, até o presente momento, uma das mais populares formas de se conciliar todos esses fatores de forma coesa. Dessa união provém a força que tem a Narratividade de *Mass Effect*, e é sobre este poder o foco deste capítulo.

Uma das características mais relevantes do mercado de jogos eletrônicos recentemente é a sua aproximação cada vez maior com a linguagem narrativa do cinema. Isso se mostra nas *cutscenes*, trechos de narrativa que são apresentados ao jogador por meio de um pequeno filme que acontece, em sua maioria das vezes, antes ou depois de uma parte mais focada na ação. Ainda que tais cenas ocorram durante os três jogos, a forma pela qual ela se integra ludicamente no processo de construção da narrativa faz com que uma *cutscene* em *Mass Effect* seja imprevisível, já que ao jogador pode ser dado o controle de modificar um trecho específico através de “gatilhos” que ocasionalmente apareçam no decorrer das cenas, conferindo uma maior interatividade com o jogador mesmo no lado mais narrativamente “clássico” dos jogos modernos. Além desta, que é uma forma mais tradicional de se relacionar cinema e videogames, a trilogia pode ser analisada não apenas como três títulos distintos, mas também como uma unidade, sendo possível ver uma nítida relação entre o roteiro dos jogos e a técnica de três atos do Cinema. Ainda que cada jogo possua Introdução, Desenvolvimento e

Conclusão próprios, ao se observar com um maior distanciamento a relação entre atos e os títulos da série fica facilmente perceptível. Enquanto o primeiro jogo da série apresenta os fundamentos necessários para que se entenda a série, seu universo e seus personagens, a segunda e terceira iterações se focam respectivamente no desenvolvimento de arcos particulares para cada personagem – não apenas os principais, como muitos secundários também – e no fechamento de pontas e *cliffhangers* para o final, que será melhor debatido em outro ponto deste capítulo.

Como em um primeiro ato fílmico, o primeiro ato de *Mass Effect* serve para o estabelecimento do enredo, mundo e personagens. Nesse ponto, o fato de a narrativa ser apresentada por uma mídia interativa prova seu valor, dada a sua capacidade de explorar o universo livremente, sem estar obrigatoriamente preso a uma linearidade de roteiro como a maioria das outras mídias narrativas. Com isso, o jogador tem liberdade quase total para se aprofundar o quanto lhe seja conveniente sobre o cenário habitado pelo seu personagem, seja andando através dos cenários do jogo ou lendo textos de apoio sobre características específicas do universo construído. É possível até ler sobre cada raça alienígena, seus principais hábitos e costumes, bem como obter informações sobre cada planeta analisado e seu sistema solar correspondente. Em outra passagem de *Extra lives*, o autor reflete sobre esse poder conferido ao jogador, ao relatar suas primeiras horas no jogo *Fallout 3* (BETHESDA, 2008):

Eu passei um bom tempo cutucando Megaton e tentando conhecer seus muitos cidadãos. O que quer dizer que as primeiras horas que eu passei em *Fallout 3* foram, em essência, opcionais. Mesmo para um jogo de mundo aberto, isso sugere um alcance de variabilidade narrativa incrível. (BISSEL, 2011, p. 6)

Tal capacidade de exploração é inegavelmente um dos principais triunfos do videogame como mídia narrativa. Por mais que outras formas narrativas sejam plenamente capazes de construir universos no imaginário do público, é praticamente impossível que tal façanha seja feita de acordo com a vontade do consumidor daquela mídia. Se é parte de um livro, filme ou história em quadrinhos a construção e definição das regras de um mundo, o leitor necessariamente deverá passar por esta parcela da história para que o todo faça sentido. Jogos, por outro lado, deixam que o próprio consumidor decida se é válido aprofundar-se neste universo ou simplesmente jogar pelos objetivos apresentados, sem que a história ou o universo sejam relevantes.

Neste ponto, é cabível ressaltar que o foco em roteiros coesos que não sejam meras desculpas para a jogabilidade não é uma característica específica de *Mass Effect*. Como um todo, a indústria dos videogames atravessa desde suas origens por um processo empírico no que tange a aplicabilidade de roteiros ao *gameplay*. Se nas primeiras tentativas de mesclar narrativas e jogabilidade pareciam risíveis - como no caso em que Tom Bissel (2011) relembra o roteiro de clássicos do gênero como *Doom* e *Wolfenstein 3D*, que tinham como argumento respectivamente a abertura em Marte de um portal para o inferno e o fato de Hitler não só estar vivo, mas ter se tornado um ciborgue – hoje os videogames apontam para caminhos mais maduros, nos quais o roteiro deixa de ser algo em segundo plano e passa para a linha de frente da produção de valor deste mercado.

Depois de décadas de tiroteios, o videogame se barbeou, penteou o cabelo e se fez culturalmente apresentável quanto era possível. Os questionamentos fundamentais feitos por Aristóteles (*O que é motivação dramática? O que é personagem? O que significa história?*) podem ter chegado aos videogames de forma inversa, mas pelo menos eles finalmente chegaram (BISSEL, 2011, p. 36, tradução própria.)

Os questionamentos que são emulados de Aristóteles no trecho acima podem justificar o valor individual da série de jogos da BioWare. Ao empregar diversos sistemas com o intuito de enriquecer a experiência do jogador, a empresa acaba deixando nas mãos do jogador as respostas para tais perguntas. A motivação e a justificativa de “O que é o personagem?” são resolvidas ao dar poder de configurar não só a aparência, mas a personalidade e a percepção do mundo ao personagem principal, através de um sistema que permite que o jogador construa sua reputação neste mundo tomando decisões *Paragon* ou *Renegade*, ou seja, se o personagem tomará decisões mais altruístas ou pragmáticas.

Quanto à história, ao se dedicar um espaço específico no jogo para que sejam contadas toda sorte de *backstories* a respeito do universo, em um formato que em muito se assemelha à narrativas mais clássicas, especificamente aos livros, o jogo deixa que o conceito de história seja delimitado pelo público: pode se referir tanto àquilo que é construído ao redor do jogador – dos momentos de ação desenfreada aos mais calmos, nos quais pode se ter uma certa ilusão de “vida” ao olhar um mundo que existe independente da presença do jogador – quanto aos trechos escritos que explicam mais detalhes sobre os principais pontos do mundo apresentado – reunidos em uma seção específica denominada *Codex*. Esta independência aparente do mundo sem a participação do jogador é análoga à presença humana no universo da série. Por



ser uma mídia inteiramente digital, a dificuldade de criação de alienígenas é a mesma que se encontra em construir humanos. Tal fato é uma considerável vantagem para a representação de uma diversidade de espécies ao longo do jogo. Não por acaso, os personagens humanos são os mais raros de serem encontrados, refletindo a característica da raça humana neste meio: uma, dentre diversas espécies, que habita uma galáxia em comum. Com isso, é possível abordar diversas mensagens e referenciais diferentes para cada espécie apresentada.

Romances necessitam de descrições, quadrinhos necessitam de desenhos, filmes e programas de tv precisam horas de maquiagem ou computação gráfica. Em um jogo, renderizar uma Asari ou um Hanar demanda a mesma quantidade de trabalho que um Humano. Quer um elenco de milhares de personagens? Sem problema. Precisa de uma turba de centenas de indivíduos representando quinze espécies diferentes renderizados dentro de uma estação espacial ancestral? Pronto.

O que isso significa para a história? Significa que você acredita que outras raças importam e que estão profundamente atreladas à civilização galáctica. Por serem filmadas com atores humanos, séries como Star Trek e Star Wars se baseiam basicamente em humanos ou raças humanóides. Ainda que nós sejamos ensinados que os humanos são apenas uma raça dentre várias, de alguma forma acabamos dominando a galáxia e vivendo em todos os lugares. De quando em quando existem alguns alienígenas que parecem suspeitamente humanos, salvo algumas marcas estranhas, formatos de orelhas ou de narizes. (...) Isto não acontece tanto em *Mass Effect*. Dê uma volta na Citadel e você terá sorte se encontrar mais de dois ou três humanos no meio de centenas de cidadãos vagando por aí, lojistas divulgando seus estoques e oficiais do governo observando você. O governo da galáxia é inteiramente controlado por não-humanos. A maioria dos personagens a qualquer momento é alien. Sendo possível criar qualquer espécie com o mesmo trabalho significa que como um humano, você se sente a espécie minoritária que realmente somos. (MUNKITTRICK, 2012, tradução própria.)

Não por acaso, os jogos são repletos de metáforas e pequenas referências à elementos de diversas culturas e tempos históricos. Essa capacidade de ser extremamente referenciativa dos videogames é uma das mais marcantes característica da “mais derivativa forma de arte popular da história” (BISSEL, 2011, p.6, tradução própria). No que tange às referências culturais encontradas em *Mass Effect*, é cabível apontar o caso das culturas criadas para cada espécie. Os Quarians, por exemplo, são uma raça que fora expulsa de sua terra natal, passando então a vagar pela galáxia na chamada Migrant Fleet e que atravessam um período em suas vidas na qual devem se desprender de suas famílias e viajar em busca de conhecimentos e novas experiências, para então retornar como um adulto para seu lar. Além deste aspecto cultural, que remete à características peculiares das culturas cigana, judaica e amish, a forma de falar da espécie tem semelhanças com o russo, e suas vestimentas e expressões particulares se assemelham àquelas utilizadas pelos povos árabes. Essa união de fatores tão diferentes entre si acabam por simular uma ilusão de bagagem cultural, conferindo profundidade a todos

os membros desta raça que aparecem ao longo da trilogia. Vale ressaltar que além dos Quarrians, existem algumas dezenas de outras espécies maiores com tantas ou mais menções culturais distintas, contribuindo com a diversidade dos jogos. Esse enriquecimento de pontos de vista distintos no universo da série possibilita que toda sorte de temática possa ser abordada, do preconceito racial à religiosidade, sem se focar em uma forma única de abordar os temas. A ameaça dos Reapers, principal perigo nos jogos, é vista ora como a salvação messiânica por uns, ora como fruto da ignorância de toda a galáxia por outros. Cada espécie diferente vê com seus próprios olhos o que acontece ao seu redor.

Essa capacidade de mesclar tantos elementos culturais distintos em um sistema que permite que o jogador elabore e expresse sua individualidade no jogo deve-se em boa parte à experiência acumulada ao longo de anos pela empresa desenvolvedora dos jogos aqui analisados. A Canadense BioWare, fundada em 1995 pelos médicos Ray Muzyka, Greg Zeschuk, e Augustine Yip, pautou sua carreira até então na adaptação e conversão de outras mídias narrativas para o formato dos videogames. Principais exemplos de mídias convertidas foram os jogos *Baldur's Gate* (1998) e *Neverwinter Nights* (2002), derivados do tradicional RPG *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) e *Knights of the Old Republic* (2003), um dos mais famosos e aclamados jogos derivados do universo de *Star Wars*. É em *Knights*, inclusive, que a empresa começa sua aproximação com um sistema de diálogo peculiar, que em pouco tempo se tornaria marca registrada da empresa:

Aqui como posteriormente em *Mass Effect*, quase todo diálogo iniciado pelo jogador pode levar à múltiplas e frequentemente drásticas resoluções, sendo algumas alinhadas à Força, e outras que tentam você no caminho sobrio da Força. O jogo muda – assim como muda a aparência de seu personagem – dependendo de onde ele se encaixa no espectro de moralidade do jogo. (BISSEL, 2011, p. 53, tradução própria.)

Com o sucesso alcançado pela adaptação do universo de *Star Wars*, que conferiu à empresa experiência na construção de universos de ficção científica, surge em 2007 seu próprio jogo épico espacial, que transformaria mais uma vez a forma como as narrativas são realizadas e percebidas em videogames: *Mass Effect*.

#### 4.1. Os Jogos, suas histórias e funcionamento

O primeiro título da série é o grande momento de descoberta deste novo universo que é apresentado ao público. *Mass Effect* (ME ou ME1) conta a história de um representante

humano na força especial espacial denominada *Spectres*. A história do Commander Shepard não é apenas a reprodução de um roteiro linear, e sim fruto da participação ativa do jogador em todos os momentos da vida do herói, da definição de suas raízes até o fim como salvador da galáxia. O jogo inicia na missão que definirá se o personagem entrará ou não no grupo de elite, que em um clichê do gênero dá terrivelmente errado, resultando no contato de Shepard com uma tecnologia ancestral. Com isso, o personagem começa a correr contra o tempo para impedir que um dos Spectres traga de volta uma ameaça mitológica, que pode por fim a toda a existência, os Reapers.



**Figura 8: A primeira aparição da ameaça *Reaper*, em *Mass Effect* (2007)**

A premissa principal, em uma primeira análise, parece derivativa e simples. No entanto, cabe ao jogador definir se ele se aprofundará ou não neste cenário, buscando conhecer as histórias secundárias que permeiam a história. Ao permitir uma maior exploração da galáxia do que nos outros títulos – aqui, o jogador pode inclusive pousar e explorar planetas remotos e não mapeados, buscando segredos e recursos para ajudá-lo na missão final, em oposição aos outros jogos, que por possuírem um maior foco no binômio ação/relacionamentos acaba diminuindo este fator de descoberta de novos lugares - o jogador pode conhecer mais sobre virtualmente todos os aspectos que o cercam, seja por meio de informações sobre a biologia das diferentes espécies alienígenas através da leitura do *Codex*, ou até mesmo das conversas nos elevadores com os membros extraterrestres de sua equipe, que fornecem interessantes *insights* do comportamento de outras criaturas da galáxia. O nível de detalhismo que o consumidor pode alcançar em *ME1* chega em seu limite ao fornecer

narrativas de *backstory* até mesmo para a formação de cada uma das centenas de planetas possíveis de serem explorados. Cada sistema estelar, cada asteróide acessível no jogo tem uma história catalogada. É esse nível de detalhismo que a série apresenta ao jogador no que o autor e crítico John Clute chama de “*sense of wonder*” (CLUTE, 2012): uma sensação de pertencimento a um mundo novo, criado na mente do público. Comum em obras de Ficção Científica, esta sensação se mostra em um de seus primeiros momentos dentro de um jogo. É algo que emerge naturalmente no público, que percebe, sem nenhum tipo de apoio da obra além de sua história, a escala e a imensidão do cenário apresentado. A quantidade de *backstories* em *ME* é tamanha, mas passível de críticas: Apesar do tamanho e senso de escala que uma observação mais interessada no jogo pode apontar, o jogador pode apenas visitar cinco planetas distintos – contando aqui a colônia de Eden Prime, palco da primeira missão que serve de prólogo ao jogo – e a “capital da galáxia”, a gigantesca estação espacial chamada Citadel, comum a todas as espécies.

A presença da Citadel é uma constante em toda a série. Por se tratar do ponto central deste universo, é nela que o jogador terá contato com as diversas raças, conhecerá melhor sobre as tecnologias utilizadas neste mundo e será apresentado à grande maioria de seus companheiros de esquadrão. Os três principais personagens secundários do jogo são apresentados nesse primeiro ato da história, possuindo cada um seu arco dramático que atravessa toda a trilogia: o frustrado policial da raça Turian, Garrus Vakarian; a Quarian atravessando seu período de peregrinação, Tali Zora’h; e finalmente um dos membros da raça condenada à extinção Krogan, que busca um fim para a doença que acomete seu povo, Urdnot Wrex. É do personagem Wrex, inclusive, uma das principais cenas que demonstra o sistema de escolhas que dá a Mass Effect sua particularidade narrativa. Na história, a Citadel acaba se revelando parte do plano dos Reapers como ponto de partida para a invasão da galáxia, e que no final do jogo serve de palco para a batalha final, buscando salvar ou deixar a liderança da Citadel, o Conselho, morrer.

Tal qual em um primeiro ato de uma grande saga, o jogo se encerra em um ponto de virada, mostrando que, mesmo com a derrota do Spectre renegado Saren, suas tropas e a destruição do gigantesco Reaper que o controlava, a ameaça ainda não foi extinta. Na verdade, a invasão dos Reapers fora apenas adiada, tornando os próximos títulos a preparação para o confronto final no terceiro jogo da série. Como a definição de Ryan (2001) em *Beyond myth and metaphor*, a narrativa se estabelece perfeitamente por conter os indivíduos, cenários

e a expectativa de transformação que, além da jornada apresentada no primeiro jogo, é extrapolada para os próximos dois títulos da franquia. É curioso apontar que, tal qual a condição da raça humana dentro de *Mass Effect*, o jogador e seu personagem atravessam a mesma transformação: de uma simples raça/personagem/indivíduo no primeiro ato, até o ponto de liderança e controle no final. Os humanos se tornam relevantes para o universo de *ME1*, assim como o jogador é elevado de um personagem desacreditado à foco da esperança de todos os personagens. A narrativa, no primeiro título, serve ao propósito de colocar o personagem principal em seu local de direito.

Se o primeiro jogo é pautado no momento da descoberta, de explorar o fascínio do jogador por este novo universo ao qual ele é introduzido, *Mass Effect 2* (BIOWARE, 2010), tal qual o segundo ato de uma história, foca no desenvolvimento. Na sequência, o foco sai da apresentação de lugares fantásticos e tecnologias futuristas e recai no aprofundamento das relações sociais com os personagens.

O jogo inicia imediatamente após a última missão de seu antecessor. Após impedir a destruição da Citadel adiando a chegada dos Reapers, Shepard e a tripulação da Normandy são enviados em uma caçada por Geths remanescentes do ataque, ainda que a contragosto de sua tripulação. Repentinamente, a nave do jogador é atacada por uma gigantesca espaçonave desconhecida, e acaba sendo destruída. Shepard, em uma tentativa de salvar o máximo de companheiros possível, acaba sendo lançado no espaço e morrendo nos primeiros minutos do jogo. É neste ponto que uma das alegorias fundamentais para o final da saga começa a ganhar volume. Se na primeira versão, a alegoria de Shepard tentando informar a todos sobre a ameaça dos Reapers possuía alguns traços de uma religiosidade latente, devido a uma certa semelhança com a figura de um religioso pregando a palavra por todo o mundo, agora tal elemento se justifica plenamente, ao mostrar o renascimento do herói pelas mãos da organização extremista humana Cerberus. O projeto Lazarus, nome dado à tentativa de reviver o herói derrubado é outra dessas analogias de cunho religioso que servirão a um propósito específico no final da saga. Cada vez mais, o personagem que inicialmente era apenas um militar dentre quaisquer outros vai se transformando em uma figura messiânica – como o próprio nome do personagem já aponta, em um “Pastor” -, em uma progressão que acaba alcançando o ponto máximo no final da série.



**Figura 9: A diversidade de pontos de vista, histórias e relacionamentos pode ser vista na tripulação de Mass Effect 2 (2010)**

No entanto, o grande foco desta segunda iteração está nos personagens. A tripulação de *ME2* é cerca de duas vezes maior que a de seu antecessor, e ainda mais diversa. Essas novas aquisições adicionam ainda mais pontos de vista sobre o universo do jogo, que dessa vez é constituído em uma grande missão proposta pelo grupo responsável pela ressurreição do protagonista. Na trama, dois anos se passam desde o ataque fatal à *Normandy*. A tripulação se separa e Shepard é dado como morto. Ao acordar em uma base desconhecida, o jogador é logo informado que o terrorista humano conhecido como *Ilusive Man* está reunindo recursos para que você lidere uma missão suicida em busca de uma raça que habita o núcleo da galáxia, e que pode ser a responsável pelo desaparecimento de milhares de humanos nos últimos anos. Cabe ao jogador então montar sua equipe, reunir recursos para a fatídica missão e conviver com a imagem de anti-herói que lhe é atribuída por agora não ser mais um membro das forças armadas da Aliança, e sim um mercenário a serviço de um terrorista.

Com isso, boa parte do tempo o jogador estará às voltas com questionamentos de cada um de seus aliados, buscando ajudá-los para que seu comprometimento nesta impossível missão seja total. Resgatar entes queridos, punir traidores, descobrir a própria identidade são alguns dos exemplos das *missões de lealdade* que o jogador terá nas mãos para transformar seus aliados em irmãos de armas, que o acompanharão até o fim. Essa dinâmica de lealdade é a principal responsável pela diversidade de finais do segundo jogo. É possível que, ao não

realizar uma das “missões de lealdade” ou simplesmente escolher erroneamente um membro do esquadrão em um ponto específico, que a missão dê errado e um ou todos os companheiros não retornem mais. Em uma decisão interessante de *game design*, é possível até que o personagem principal morra mesmo concluindo a última missão, sendo esse final o único que anularia o terceiro jogo da trilogia, e, portanto, o único final não-canônico de toda a saga. Para que se alcance o melhor final possível em *ME2*, o jogador deverá não só contar com habilidade e precisão nas partes de ação, como também com a capacidade de compreender o comportamento, sentimentos e motivações dos seus companheiros ao longo do jogo. Deixar de ajudar um ou mais aliados, ou demorar a responder questionamentos importantes levantados por eles pode ser fatal. Também por este foco nas histórias particulares de cada membro da tripulação, o título tem o maior número de possibilidades amorosas, que, novamente, dependendo das decisões do jogador, podem resultar em ciúmes e conflitos internos. Não por acaso, diversos membros da tripulação já possuem conflitos uns com os outros, cabendo ao jogador a decisão de tomar partido de algum dos lados ou buscar a conciliação final entre as partes.

Ainda que não seja tão grande quanto o primeiro jogo, *Mass Effect 2* demonstra ser um jogo mais vivo. Isto se deve ao fato que os espaços pelos quais se passa foram em sua grande maioria diminuídos, com o propósito de transmitirem uma maior sensação de habitação. São raras as áreas desertas sem nenhum motivo, como eram os planetas e estações exploradas no primeiro jogo. Nessas diminutas áreas, o jogador acaba pegando pequenos trechos do que parecem ser outras narrativas, trechos de conversas, discussões, entre outros mecanismos que aparentam ser parte de alguma história mais elaborada. O fato de que essas pequenas narrativas não são explicadas ou justificadas causam uma sensação de “vida” para aqueles que jogam *ME2*.

Em *Mass Effect*, os elementos da história estão intrelaçados com política, intolerância e um complexo sistema econômico. Estes são combinados à múltiplas línguas, espécies, religiões e uma longa e complicada história para formar um rico mundo narrativo. Personagens sentam em bancos de parques, fazem negociações no mercado negro, e operam esquemas por meio de vários agentes. *Backstories*, pontos de vista, intolerância e história social afetam o modo com que os personagens do jogo conversam e tratam uns aos outros. Cada personagem fornece algo para a criação de um mundo vivo. (WARD, 2008, tradução própria.)

O segundo ato peca, entretanto, pelo desvio do foco da narrativa central. Ainda que os inimigos principais sejam intimamente relacionados com a invasão Reaper anunciada no

primeiro título, o jogo acaba muitas vezes saindo por se focar tanto nos questionamentos individuais de cada um dos personagens. No entanto, é neste título que o sistema de escolhas prova seu valor subjetivo, por mostrar claramente o resultado das duas principais escolhas do primeiro jogo. Se o jogador escolheu matar Wrex no primeiro jogo, ele é recebido no segundo título por seu irmão, Wreav. Ainda que este outro personagem tenha sido criado apenas para refletir a falta de espaço do ex-companheiro do jogador, o simples fato de não se ter nenhum contato aprofundado com Wreav, é fundamental para estabelecer uma relação diferente com um personagem que em teoria é uma cópia do original. Objetivamente, o irmão de Wrex cumpre a mesma função, mas na prática a relação é completamente diferente. Essa reação divergente com personagens-cópias será importante para o último jogo da trilogia, no qual a maioria dos companheiros que podem morrer na missão suicida é substituído por um sócio, mas com resultados totalmente diferentes.

Lançado em 2011, a parte final da trilogia é pautada na resolução dos conflitos que permeiam o universo da série. Ao longo de *Mass Effect 3* (BIOWARE, 2012), o jogador tentará alcançar o equilíbrio entre as principais espécies da galáxia, para que unidos tentem impedir a destruição total. Novamente, a comparação com o mercado cinematográfico fica claro, pois o jogo é o mais focado dos três, buscando a todo momento a conclusão de arcos dramáticos. Dependendo das escolhas e dos sobreviventes dos outros títulos, será possível rever personagens dos outros jogos quando estiver buscando recursos contra os Reapers. Também é neste jogo que se observa uma escalada na dramaticidade sem precedentes na série. Ainda que *ME1* e *ME2* tivessem grandes momentos que emocionavam o público, na terceira parte estes são intensificados por mostrarem a incapacidade do jogador de salvar a todos. Logo na missão que abre o título, que retrata o início da invasão à Terra, é possível ver um menino perdido nos escombros de uma casa. Ainda que o personagem Shepard ofereça ajuda, o garoto assustado recusa, e no final é possível ver a nave de fuga na qual ele entra ser atacada e destruída. O choque de testemunhar a morte de uma criança pode ser interpretado como a forma encontrada pelos produtores do jogo para retratar o impacto que a incapacidade de ajudar tem em Shepard. Não é por acaso que após esta cena de abertura, e ao longo de todo o jogo, a temática da falha assombrará o jogador, com Shepard tendo pesadelos mostrando todos aqueles que foram mortos sob seu comando.





**Figura 10: "Take back Earth" - Mass Effect 3 (2012) e a falha como instrumento narrativo**

Neste títulos, o jogador é questionado sobre o papel da falha em uma narrativa. Ao longo do título, ainda que sejam resolvidos diversos confrontos que se arrastavam no universo da série por milhares de anos, toda vitória é carregada por uma falha. Ao curar a *Genophage*, a doença que condenava o povo Krogan praticamente à extinção, o jogador perde um de seus antigos aliados; quando os Quarians tentam reaver seu mundo, as soluções possíveis vão desde a extinção de duas raças inteiras a, no mínimo, a morte do personagem que faz com que o jogador repense o papel de inimigo que os robôs sintéticos Geth têm no primeiro jogo. Este uso da falha constantemente serve como mecanismo de urgência para que o jogador se insira no estado de espírito do jogo. Enquanto o primeiro título era focado em um estado contemplativo constante, abordando a exploração deste universo extenso e que é, de certa forma, carregado para sua primeira continuação, no término da saga a velocidade em que se operam transformações chegam a causar estranheza no jogador, já que tudo parece ocorrer com muita velocidade. Sobre esse espectro de transformações, dramaticidade e falhas, Bissel observa que são nesses momentos em que os jogos trabalham com a capacidade de causar emoções diversas nos jogadores que reside o real valor dos videogames na sociedade contemporânea:

Todas as emoções que senti durante aqueles momentos – medo, dúvida, decisão e finalmente coragem – foram tão intensamente vívidos como quaisquer momentos que eu senti lendo um livro, assistindo a um filme ou ouvindo um trecho de uma música. O que mais alguém pode pedir? O que mais alguém poderia querer? (BISSEL, 2011, p. 24, tradução própria.)

Uma das últimas missões em *ME3* envolve o planeta Thessia, e é a que melhor retrata a importância narrativa da perda. Ao contrário do que é o padrão da indústria, a derrota nunca acontece com um propósito específico durante um jogo. No referido planeta, é demandado que o jogador descubra o significado de artefatos de um templo. No entanto, ao chegar ao local, o jogador é atacado e inicia uma batalha contra membros do grupo extremista humano Cerberus. Ainda que o jogador acredite ser possível vencer os inimigos, o jogo impede que tal fato ocorra, e a missão se encerra obrigatoriamente com o fracasso da equipe. As consequências desta derrota envolvem a perda de aliados, e criam no jogador um sentimento de culpa. A ilusão de que este momento é fruto da incapacidade do público em atender as expectativas do jogo é quebrada apenas jogando esta parte novamente, quando percebe-se que não existe a possibilidade de vitória.

Por se focar tanto na resolução de conflitos e na capacidade dramática da perda, o terceiro jogo acaba se limitando, tanto do ponto de vista narrativo quanto das temáticas abordadas. O jogo deixa de lado alguns temas, como a própria aceitação de outras espécies em relação à raça humana, recém-chegada na comunidade espacial, ou mesmo os limites que a ciência deve respeitar – abordado de forma interessante em um conteúdo extra para o segundo jogo, que contava a história de um savant que conseguia compreender os Geth. A ausência de diversos temas abordados só não foi tão relevante na crítica ao final da trilogia pela questão do derradeiro final. Na escalada final, o messianismo que era apenas latente no primeiro jogo e imagético no segundo se torna pleno. Ao escolher entre quaisquer possibilidades no final, o personagem de Shepard se sacrifica para salvar seu rebanho. Após os créditos, uma pequena cena revela que, em um futuro distante, a lenda do personagem seria eternizada como “O Pastor”, a figura do messias que se sacrifica em prol de todos. Mesmo sendo uma poderosa metáfora – e até pouco explorada em videogames – as alegorias mais realísticas são sacrificadas em prol de um misticismo incomum na série, com a entrada nos últimos 10 minutos da trilogia de um recurso *Deus Ex Machina* que soluciona todos os conflitos.

Depois de três jogos, incontáveis missões e um número absurdo de escolhas, *Mass Effect 3* chega em um final no qual o jogador deve escolher se utiliza um recurso até então desconhecido para uma dentre três decisões: a destruição total de toda vida sintética, incluindo aí tanto a ameaça Reaper quanto os agora livres e aliados Geth bem como todo ser orgânico que tenha sido tratado com tecnologia sintética para se manter vivo; o controle total dos inimigos, que seria feito pelo que o *Deus Ex Machina* de *ME3* acredita ser a vontade de

Shepard; ou então sintetizar todo o DNA orgânico com a vida sintética, tornando todos os seres uma mescla de ambos. Ainda que seja compreensível que o número de escolhas e decisões tomadas ao longo da série gerassem uma infinidade de conclusões possíveis, o sistema encontrado pela BioWare para o fechamento da trama foi, para boa parte do público, insatisfatório. Em uma entrevista realizada antes do lançamento do jogo, o diretor da série Casey Hudson, afirmava que:

“Neste momento nós estamos **levando diversas decisões que o jogador fez em consideração** e refletindo sobre estas escolhas. Não é de forma alguma como o final tradicional dos jogos, nos quais você pode contar quantos finais diferentes existem ou **se você conseguiu o final A, B ou C.**” (KOLLAR, 2012, grifo e tradução próprios)

No entanto, o que é facilmente observável no final da trilogia *Mass Effect* é justamente uma decisão que culmina em finais A, B ou C. Essa limitação narrativa, ainda que fosse justificável em diversos outros jogos, soa errada em *ME3*, pois até então, todo jogador se sentia parte fundamental da história. Ao suspender o poder de transformação da narrativa que até então era central nos três jogos, a última parte da série acaba saindo prejudicada em relação aos seus antecessores.

De acordo com a definição de Salvatore D’Onofrio, a narrativa é definida como todo discurso que possa ser dividido entre os planos da Enunciação e do Enunciado. Tal divisão é mais comumente apresentada na oposição entre o Narrador e o que está sendo narrado. O narrador sempre estará presente quando algo acontece perante o público, e com isto se constitui um meio narrativo. No entanto, a capacidade do público de interferir no que está sendo narrado nos videogames acaba trazendo a falsa impressão de desaparecimento do autor/narrador de um jogo. Quando o final da série *Mass Effect* pede que o jogador escolha entre três possibilidades distintas, plano da Enunciação se apresenta de forma intensa dentro da história, o que apresenta para o jogador talvez o principal problema dos videogames enquanto meio narrativo. Todos momentos que emocionam o jogador, as cenas de ação, as escolhas que transformaram a narrativa acabam sendo descartadas devido ao sentimento negativo criado pela presença do autor em um momento específico. Esta presença quando feita sem uma justificativa ou construção ao longo da trama, é muito mais prejudicial aos videogames do que em quaisquer outros meios.

Quando eu estou jogando um jogo eu fico grato por pairar sobre a presença do autor. Ainda que eu fique grato pela liberdade dos jogos, eu sempre

aprecio a agressão do chicote narrativo – buscar entretenimento é buscar esta agressão – e a mistura dos dois que fazem dos jogos um meio de entretenimento tão sedutor e diático. (BISSEL, 2011, p. 20-21, tradução própria)<sup>6</sup>

Ainda que a crítica ao final da série não invalide tudo o que foi construído ao longo de uma extensa narrativa, a resposta do público foi suficiente para que a BioWare lançasse um conteúdo extra, que amarrava boa parte das pontas soltas que existiam no final, como o fato de que mesmo estando ao seu lado na última missão, os membros de seu esquadrão conseguiram de alguma forma fugir da destruição da Citadel, que pairava sob os céus de Londres e também uma explicação mais detalhada de como o sistema de “pressione o botão e receba um final” funcionava e suas aplicabilidades.

Entretanto, a capacidade narrativa em *Mass Effect* como um todo não deve ser diminuída pelos acontecimentos de seu final. Diversas são as obras cujo final é criticado mesmo se tratando de trabalhos relevantes em seu interim. São nos sistemas utilizados e na forma com que a narrativa se constrói não *perante* o público, mas *ao redor* do jogador que mora o real potencial desta obra, e o que explica a sua importância frente a outros títulos similares.

#### 4.2. Construindo uma narrativa *ao redor* do espectador

Tratado no início da indústria de videogames como algo secundário, quando não opcional, o roteiro tem hoje papel de destaque no processo criativo em torno da elaboração de um jogo. Se em *Donkey Kong* toda a história escrita era facilmente registrada na lateral das máquinas de Arcade, títulos mais modernos possuem roteiros com centenas de páginas devido ao trabalho de contextualização e aprofundamento das tramas. E com isso surge um novo problema: como definir que aspectos da história merecem maior ou menor destaque? E o que fazer com as “sobras” de *backstories* criadas para o jogo?

---

<sup>6</sup> “Whenever I am playing a game is how glad I am of that hovering authorial presence. Although I enjoy the freedom of games, I also appreciate the remindful crack of the narrative whip- to seek entertainment is to seek that whip - and the mixture of the two is what makes games such a seductive, appealingly dyadic form of entertainment.”

A solução encontrada pela BioWare foi a de compilar diversos verbetes presentes no título em forma de enciclopédias do mundo do jogo. Em *Mass Effect*, tais verbetes se reúnem no *Codex*, que amplia narrativas que não podem ser exploradas diretamente pelo jogador. Dentro dele, histórias de fundo complementam o sentido daquilo que transcorre no jogo, que vão desde questões triviais como a localização de uma das bases de treinamento militar da Aliança no Rio de Janeiro ou a descrição da biologia das espécies principais de alienígenas a pontos que alteram completamente a percepção do jogador sobre a trama, como no caso da já citada anteriormente Genophage.



**Figura 11: O Codex, enciclopédia de todos os assuntos abordados na trilogia**

Ainda que essas informações não sejam fundamentais para a progressão da história, a cada nova atualização do *Codex* é possível delimitar novas camadas e nuances na narrativa. A figura acima, um recorte da página principal da versão apresentada em *ME3*, mostra que é possível ler sobre toda sorte de espécie alienígena, bem como organizações humanas, planetas e locais de importância. O jogador se sente impelido a obter mais informações sobre os temas que mais lhe agradam e com isso não é sobrecarregado por um mar de informações que não seriam úteis e que teriam o potencial de afastá-lo da trama principal. Ao jogar toda a carga narrativa para uma forma mais clássica – o texto puro e simples – o jogo permite que a ludonarrativa não se perca através de longas cenas expositivas. Essa compilação de textos diversos, e o grande interesse do público por estas histórias paralelas foram fundamentais para

que a franquia rompesse a limitação dos videogames, entrando em mídias diversas como livros, quadrinhos e filmes, tema que será abordado mais tarde neste estudo.

Além da compilação de textos não-fundamentais fora da trilha narrativa central, outra importante característica da franquia é a personalização do personagem principal. A capacidade de se transformar em outro, de agir de forma diferente do que se está acostumado é algo intrínseco dos jogos como elemento da cultura, e fora abordado por Jonah Huizinga em *Homo Ludens*. Aqui, o autor fala da capacidade de se tornar outro através da *Mascarada*:

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza ‘extra-ordinária’ do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse a outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa (HUIZINGA, 1980, p. 16)

Tal capacidade de personalização do personagem nos jogos eletrônicos não é necessariamente nova. Desde os primeiros *Rpg*'s ocidentais, como *Diablo* (BLIZZARD, 1996), existe a possibilidade de customizar a aparência e poderes de um personagem. O que diferencia o sistema de *Mass Effect* em relação aos seus antecessores é a capacidade de escolher não apenas os aspectos físicos do personagem, como também seu passado e personalidade. Ao iniciar o primeiro título da série, é possível determinar a origem do personagem principal, bem como seu perfil nas forças armadas. Cada uma das opções modifica a forma com a qual o personagem interage com o mundo, dificultando determinadas decisões e premiando o jogador em outros casos.

Além dessa capacidade de construir um perfil psicográfico anterior ao início da narrativa que o jogador acompanha, é possível determinar a aparência que o herói terá ao longo da saga. Seja escolhendo entre as versões pré-definidas do Commander Shepard, ou mesmo construindo a sua própria visão de como este personagem deve parecer, é nesse primeiro momento que a diferenciação de *Mass Effect* frente a outros títulos se revela, como abordado em *Extra lives*:

Em *Mass Effect* você é apresentado com um nome: Shepard. Quase todo o resto é aberto para alterações. O catálogo de características físicas do jogo não é tão extenso ou variado quanto outros jogos, mas ele fornece medidas adicionais de customização psicológica. Shepard pode ser o único sobrevivente de um massacre no passado, um herói de guerra, um criminoso, e assim por diante. O passado específico e os encontros que o seu Shepard é apresentado se refletirão dentro da narrativa e ocasionalmente determinarão o

tipo de pessoa que você encontrará neste mundo. (BISSEL, 2011, p. 54, tradução própria.)

Com tal sistema, é conferido ao jogador um poder um tanto raro dentro de um meio narrativo: é possível buscar tanto a reprodução de si dentro de um jogo, criando um perfil que mais se assemelhe ao daquele que joga quanto explorar novas possibilidades. Um homem pode criar um personagem feminino, com visão e valores opostos àqueles que acredita, assim como uma jogadora pode buscar a representação masculina para sua versão de Shepard, sem gerar ruído entre o que o jogador escolhe e o que o jogo apresenta.



**Figura 12:** Uma das dezenas de possibilidades de criação de personagem em Mass Effect

A figura anterior retrata uma das diversas combinações possíveis na criação de um personagem em *Mass Effect 3*. Além das características “herdadas” da criação no primeiro jogo, uma série de decisões que ocorrem na trama são ressaltadas, como quais membros do esquadrão de seu personagem foram mortos. A interseção entre estas características herdadas de um jogo para o outro resultam em uma gama imensa de versões da narrativa, cada uma com suas peculiaridades específicas.

Tais sistemas, entretanto, de nada adiantariam se a história fosse contada de forma linear. A capacidade de se interar ou não de determinados assuntos ou de escolher a aparência e personalidade do avatar do jogador dentro do jogo não teriam relevância narrativa nenhuma se não fosse dado ao menos uma *ilusão* de escolha na série. Principal característica de Mass



Effect, é o poder de construir a história de acordo com as escolhas do jogador que transforma a franquia de apenas mais um jogo em algo completamente diferente.

Esse poder se manifesta através da divisão entre atitudes geralmente percebidas como boas (*Paragon*) e aquelas que são percebidas em sua maioria como ruins (*Renegade*). Ao tomar uma decisão pertencente a cada um dos grupos o jogador recebe pontos que liberam mais opções do tipo escolhido. Boas escolhas recompensam o jogador com melhores escolhas, assim como o oposto. Tal sistema se define nas diferentes respostas para a maioria dos diálogos e decisões da trama. Desde eventos triviais como definir quem está correto em uma discussão a escolher entre manter ou destruir resultados de pesquisas genéticas proveniente da morte de centenas de cobaias, todos os diálogos no jogo tem diversos resultados possíveis e diferentes, dependendo da combinação de pontos de *Paragon* ou *Renegade*.



**Figura 13: O diálogo decisivo com Wrex e o sistema de escolhas**

A figura acima representa um dos principais momentos do primeiro título da série. Ao descobrir a cura para a Genophage, Wrex, um de seus companheiros discorda da decisão tomada, resultando em uma conversa com diversas possibilidades e resultados, representados nas seis frases na parte inferior da imagem. Wrex – à esquerda – pode ser morto pelo personagem do jogador, ou por outro membro de seu esquadrão; pode ser acalmado e desistir do conflito; ou então desistir e sair da sua equipe. No caso, a primeira das seis opções, a *Paragon*, está bloqueada pelo fato do jogador não possuir pontos suficientes para alcançar o resultado mais positivo possível. Por outro lado, a opção *Renegade*, na qual todos saem vivos,



ainda que de forma mais agressiva, está livre pois o jogador em questão acumulou pontos o suficiente para tal. Até o momento do diálogo em questão, o jogo não sinaliza a possibilidade de perder o personagem e cabe ao jogador decidir de acordo com seu julgamento qual decisão será a correta. Não existe outra forma de voltar atrás uma vez que o confronto se inicia, e, salvo no caso em que o jogador desista do progresso da história até aquele ponto e recomeça o jogo buscando pontos para o resultado desejado. A escolha é orgânica. E cada resultado gera complicações posteriores: Perder Wrex neste momento implica em não se relacionar com o personagem a ponto de, nos jogos posteriores, dedicar parte do tempo a ajudar seu povo, o terá consequências no final da série. Considerado um dos momentos mais impactantes da franquia, a escolha de salvar ou matar Wrex é analisada pelo editor do site especializado em videogames *Kotaku*, Stephen Totilo:

A escolha surge quando o jogador está decidindo parar o vilão Saren destruindo a fábrica que utilizava para gerar novos guerreiros Krogan. Wrex é um dos Krogan, que estão quase extintos. Wrex não quer que a fábrica seja destruída. Repentinamente, a situação se torna um duelo, com armas à mostra. O que o jogador deve fazer? Atirar nele? Não atirar? Pedir para outra pessoa fazê-lo? Não existe uma óbvia resposta certa. O que quer que você decida, você conviveria com esta decisão por mais dois jogos. Se você o deixar viver, ele aparecerá em *Mass Effect 2* e será um bom aliado controlado pelo computador em *Mass Effect 3*. Se você o matou, bem, este era o fim. (TOTILO, 2013, tradução própria)

Não se trata apenas de uma morte na história contada por um jogo. Ao deixar a decisão nas mãos do jogador, a série promove um relacionamento ímpar entre obra/público. A decisão de salvar Wrex muitas vezes não pode sequer ser tomada – graças as decisões de quem joga, o personagem está fadado à morte por culpa do jogador. O relacionamento entre um personagem digital e uma pessoa de verdade causa estranheza quando é dado o poder de salvá-la sem prévia informação do perigo que ela passa. Em poucos segundos, o jogo delimita o jogador e o coloca em uma situação virtualmente real. É a vida de “alguém” nas mãos do personagem que é o próprio jogador. A decisão tomada, tal qual seria na vida “real”, será levada adiante nos próximos jogos. Existem jogos nas quais o personagem vive, e outros nos quais ele está morto. Em outro momento de *Extra Lives*, o impacto desta mecânica para o ato de se jogar videogames é abordado:

Enquanto eu tentava decidir o que fazer, *Mass Effect*, apesar de seu roteiro de mais de três mil palavras e belos gráficos, não era mais uma experiência verbal ou visual. Era uma experiência corporal. Eu senti uma incrível noção de perda e ansiedade, e até liguei para minha namorada, contei meu dilema, e pedi a ela um conselho. “Você sabe que você está maluco, certo?”, ela disse.

Analizando os fatos, ela estava certa. Aqui estava eu – um homem heterossexual de trinta e quatro anos – preocupado sobre a consumação do romance do meu avatar feminino. Mas minha namorada também estava errada. Dizer que qualquer jogo que permite sentimentos tão surrealmente intensos ou afeto e projeção está separado de questionamentos sobre a identidade humana, escolhas, percepções e empatia – que é, e sempre será, o domínio da arte – é perder o foco de não apenas um jogo, mas da arte em si. Eu tomei minha decisão. O jogo, concordando inconclusivamente, prosseguiu. (BISSEL, 2011, p.61, tradução própria.)<sup>7</sup>

O caso anterior é apenas uma das centenas de escolhas que permeiam *Mass Effect*. Cada conjunto de escolhas cria novas linhas narrativas desenvolvidas pelo jogo. Para cada uma dessas decisões, são apresentados novos questionamentos com novos resultados. Ainda que algumas decisões pesem mais do que outras – decidir a morte de um membro do seu esquadrão, por exemplo – cada jogador da franquia tem nas mãos a possibilidade de construir a saga da forma que julgar mais agradável. Mais do que isso: cada vez que se reinicia a série, é possível contar uma história de um personagem diferente dentro deste universo, no qual a única característica em comum é o sobrenome – *Shepard*.

Apesar de ter diversos méritos, é possível também criticar os sistemas utilizados na trilogia. Em muitos momentos, a sensação de decidir algo objetivamente pode ser apenas temporária. No caso da morte de Wrex, um substituto quase idêntico é colocado no seu lugar para que o roteiro possa prosseguir da mesma forma. Essa prática ainda seria utilizada mais vezes no terceiro jogo, com “duplos” daqueles que morreram na missão suicida que encerra *ME2*. Contudo, até que ponto esta substituição realmente destrói o conceito de escolha real ou ilusória? A questão de decidir salvar um personagem ou visualizar o impacto de sua morte é muito mais um processo interno de cada jogador do que fruto do roteiro. O jogador sente ou ignora um determinado personagem por sua empatia particular, e mesmo que se colocasse um clone de um companheiro morto durante os três jogos, as reações tomadas seriam completamente diferentes. A “ilusão” de escolha em *Mass Effect* é da mesma ordem que a ilusão de emoção passada por um bom filme.

---

<sup>7</sup> “As I sat there trying to figure out what to do, *Mass Effect*, despite its three-hundred-thousand-word script and beautiful graphics, was no longer a verbal or visual experience. It was a full-body experience. I felt a tremendous sense of preemptive loss and anxiety, and even called my girlfriend, described my dilemma, and asked her for her counsel. “You do know,” she said, “that you’re crazy, yes?” On the face of things, she was right. Here I was--a straight, thirty-four-year-old man--worrying over the consummation of my female avatar’s love affair. But she was also wrong. To say that any game that allows such surreally intense feelings of attachment and projection is divorced from questions of human identity, choice, perception, and empathy--what is, and always will be, the proper domain of art-- is to miss the point not only of such a game but art itself. I made my choice. The game, nodding inconclusively, went on.”

Apesar das críticas sofridas pela “ilusão” de escolha e mais recentemente o final da série, é inegável que *Mass Effect* é considerada hoje uma das maiores franquias dos videogames. Seja por conta das polêmicas levantadas durante seu lançamento, seja pela sensação de propriedade que a base de fãs acredita ter sob o material dos jogos, é inegável que o impacto da série é fruto não apenas de um game design competente, como também de um intenso trabalho na construção narrativa dos jogos. Muito por conta disso, a série hoje busca novos horizontes, se aventurando em novas mídias como quadrinhos, livros e animações. Em um fenômeno similar ao que foi o grande *boom* dos filmes baseados em quadrinhos de super-heróis, hoje o mercado de videogames vêm se revelando como a próxima grande promessa do mercado cinematográfico, e tem no filme baseado na série um de seus carros-chefe.

#### **4.3. Impacto e o futuro da série**

Um dos pontos que ajudou na exposição do primeiro jogo para o mundo foi a polêmica levantada pela rede de televisão americana *Fox News* sobre a temática adulta do jogo. Ao nomear uma sessão de debates sobre o jogo com a expressão “*Sexbox 360*”, para se referir ao console original do jogo, a emissora serviu como plataforma de divulgação viral do jogo em seu lançamento. Por considerar a abordagem sobre a sexualidade absurda em um produto recomendado para maiores de dezoito anos, a emissora ultraconservadora colabora com o esteriótipo de que videogames são um produto obrigatoriamente infantil. Na realidade, este mercado não é mais dominado pelo consumidor infantil, sendo a faixa dos jogadores abaixo dos 18 anos correspondente à 18% do total dos consumidores nos Estados Unidos (ESA, 2011). Essa tentativa de reprimir os videogames de abordarem assuntos mais adultos em muito se assemelha à movimentos contra novos meios de entretenimento, em uma repetição do que já ocorrera com os quadrinhos nos EUA na década de 50, que foram amplamente reprimidos e regulamentados através do chamado “*Comics Code*”, criado pela *Comics Magazine Association of America* como um mecanismo de regulamentação do que poderia ser veiculado à época derivado da apresentação do livro *A sedução do inocente* ao senado norteamericano. Não por acaso, o governo dos Estados Unidos anunciou um recente projeto de pesquisa no valor de US\$ 10 milhões sobre a relação entre videogames, mídia e violência. (ROMANO, 2013).

Apesar do impacto negativo na imprensa tradicionalista norteamericana, o jogo conseguiu fomentar a criação de uma base extensa e participativa de fãs. Por todo seu aspecto

sistemático de permitir que o jogador escolha o destino da história de seu personagem, é possível imaginar que os fãs se sintam parte fundamental deste mundo. Essa união foi amplamente apoiada pelos criadores, que agrupavam opiniões em fóruns oficiais dedicados aos jogos da série. Como Huizinga aponta em *Homo Ludens*,

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos (...) levam à formação de um clube. Mas a sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, e partilhar algo importante, (...) conserva sua magia para além da duração de cada jogo. (HUIZINGA, 1980, p.15).

Nesse caso, a união dos fãs em grupos digitais foi possível o surgimento de teorias que justificassem o que foi considerado por muitos um péssimo fechamento para uma série. Dentre as teorias que justificassem o encerramento, foi aquela que curiosamente retirava a culpa da empresa e dos roteiristas que se tornou mais popular entre os fãs descontentes. A chamada *Indocrination Theory* apontava que as inconsistências e facilidades do final nada mais eram do que reflexo dos Reapers controlando a mente do personagem principal, e foi responsável pela criação de diversos conteúdos pós-encerramento, como um documentário de quase duas horas que explicava e justificava esta teoria.

Críticas e teorias à parte, o universo da série extrapolou o meio natal com diversos aplicativos, quadrinhos e livros que complementavam a riqueza do mundo criado. É notória em todas essas mídias a ausência do personagem principal dos jogos. Ao questionar a ausência do Comandante Shepard, Tom Bissel é respondido por um dos produtores dos jogos que Shepard, na realidade, é um personagem do jogador (BISSEL, 2011, p. 57), e não pode ser abordado sem inferir nas criações individuais de cada um dos jogadores da série. Esta filosofia abre espaço para questionamentos acerca do futuro da série, que já tem novos jogos anunciados e um vindouro filme, como parte de uma nova onda de adaptações de outras mídias para os cinemas, liderada pelo mesmo produtor responsável pelo sucesso dos filmes de super heróis, Avi Arad. Os novos produtos, em especial o filme, levarão em consideração o fato de que a história de Mass Effect possui o impacto e relevância por ser algo construído em conjunto com o público, ou serão novas tentativas de arrecadar dinheiro? Ao ser questionada sobre as dificuldades de se adaptar jogos eletrônicos para o formato cinematográfico, a escritora Flávia Gasi, acredita que:

Adaptar um videogame para o cinema é uma tarefa hercúlea, como têm mostrado os baixos níveis de aceitação do público para com estas obras. Eu acredito que esse tipo de adaptação é bem diferente do que se vê com livros

ou quadrinhos – claro, isso sem entrar em merecimento técnico, algo que muitos filmes inspirados em jogos deixaram a desejar em décadas passadas. Veja, quando você joga, você não acompanha a história de um personagem, **você é este personagem**, já que o jogo só existe quando o jogador decide empunhar o controle a cada minuto. Dessa maneira, talvez seja mais difícil para os jogadores assistir a protagonistas que não respondem às expectativas que eles tinham ao jogar. E, quem sabe, seja ainda mais difícil não participar mais ativamente da história. Com novas histórias, algumas delas paralelas ou prelúdios, e um pouco mais de afinco técnico, os jogadores poderão olhar para o **cinema como um extra ou uma extensão do jogo**. Talvez, assim, os filmes inspirados em games ganhem um outro espaço. (grifo próprio)

As respostas, no entanto, só poderão ser alcançadas nos próximos anos, já que tanto os novos jogos quanto o filme ainda caminham seus primeiros passos e não poussem previsão de lançamento. Se por um lado essas iniciativas podem prejudicar a imagem que a narrativa da série criou tanto no mercado quanto para o indivíduo, esses novos títulos podem trazer novas transformações das relações entre jogos eletrônicos, mídias e narrativas.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Surgidos como simples testes tecnológicos do MIT, passando por uma longa fase em que eram apenas mais um entre os diversos brinquedos infantis, os videogames hoje iniciam uma árdua jornada rumo ao reconhecimento de sua maturidade. Por mais que as temáticas e o público impactado já não sejam exclusivamente infantis, existe uma considerável barreira à aceitação deste meio de comunicação em relação aos demais. A apropriação e transformação de elementos narrativos dentro desta mídia acaba surgindo como a principal forma de vencer esta barreira e apresentar o verdadeiro valor dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea. Isto se dá pela capacidade humana de se relacionar e apreciar visões diferentes sobre o mundo, bem como a presença de aspectos do jogo em toda a sociedade.

Mesmo sendo possível apontar exemplos que se destacam no segmento, o impacto da utilização dos videogames como mídia narrativa é um fenômeno muito recente, e é um processo ainda em andamento. Como foi possível verificar neste estudo, este processo teve seus primeiros passos iniciados na era dos *Arcades* com o jogo *Donkey Kong* e, desde então, apresentou diversas formas diferentes de se contar histórias com a participação do público. Se é possível olhar para trás e apontar os principais frutos desta união entre o lúdico e o narrativo, ainda não é possível prever até que ponto os videogames serão impactados por esta relação. Este fato se deve, principalmente, por ser uma das mais recentes formas de

entretenimento de massa do mundo contemporâneo. Ainda que hoje já sejam um dos maiores meios de entretenimento existentes, os videogames ainda precisam de tempo para que lhe seja dado a devida atenção, ou seja, que seja eliminada a concepção negativa de que este é apenas um mero brinquedo.

Por ser um nicho com possibilidades quase infinitas para se contar histórias, diversas formas não puderam ser contempladas neste estudo. Tal impossibilidade ocorreu devido à, dentre vários fatores, falta de tempo para que mais formas de se abordar a narrativa fossem pesquisadas a fundo, abrindo precedentes para que novas pesquisas sejam realizadas, apresentando outros lados da mesma questão. Além disso, com o lançamento de novos jogos a cada dia sempre existirá a constante possibilidade de inovação, o que tornaria a tentativa de se abordar todo o mercado, no mínimo, infrutífera. Nos últimos anos, por exemplo, diversos jogos tem forçado o limiar da própria definição do termo “videogame” ao apresentar narrativas extremamente cinematográficas, que confundem muitas vezes as definições entre jogo e filme, e que no futuro poderão se estabelecer como novas e válidas formas de intermédio entre as duas “instituições do visual”.

Por hora, é possível definir objetivamente que a capacidade de se estabelecer um rico universo narrativo que dependa da participação do público é a principal qualidade deste meio para a representação de imaginários. Com a possibilidade de juntar diferentes linguagens visuais e narrativas de meios diversos – a agilidade do cinema, o tempo para aprofundamento da televisão e a tradicionalidade do texto simples – para a criação de algo novo, os videogames não por acaso se estabeleceram como o mais lucrativo meio de entretenimento do planeta, alcançado com o recorde de US\$ 1 bilhão em vendas do título *GTA V* em menos de 72 horas, alcançado em meados de 2013.

É graças à necessidade social do elemento lúdico em conjunto com a curiosidade e vontade de consumir histórias, bem como o desenvolvimento tecnológico de nosso tempo que somos apresentados a produtos culturais ímpares, como o caso da série abordada em maiores detalhes neste estudo, *Mass Effect*. Nela, é possível acompanhar uma forma de narrativa de massa até então pouco explorada: a construção de um universo rico e diverso *ao redor* do público, e não somente uma peça que é apresentada a ele. Por saber mesclar o elemento lúdico à capacidade de contar histórias da produtora BioWare, a série consegue alcançar um delicado ponto médio no qual a experiência de se jogar a própria narrativa se faz presente. Isto se dá

pela união de diversos sistemas e mecanismos, que dão ao público o poder de interferir no andamento da história.

Ao personalizar o passado, aparência e gênero de seu personagem, o jogador se sente mais inserido no cenário da trilogia; ao ser apresentado com a possibilidade de decisão em momentos cruciais da trama, se vê como um elemento participativo e não apenas um *voyeur* na história contada; finalmente, ao possibilitar que se interaja com as diversas histórias dos personagens secundários ou mesmo do próprio universo da série através do *Codex*, o jogador consegue preceber a profundidade e se relacionar com os elementos daquele cenário, criando uma relação única com a obra, que só pode ser estabelecida através desta mídia. É aí que se encontra a real importância dos videogames na sociedade contemporânea: “Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização.” (HUIZINGA, 1980, p. 55). A capacidade de elevar o tom já existe, restando agora apenas que ela seja explorada das mais diversas formas, sabendo alcançar um ponto em comum no qual lúdico e narrativo consigam coexistir sem deturpar um ao outro.

Da mesma forma que outras formas de entretenimento, como o cinema, atravessaram um longo caminho até finalmente serem reconhecidas pela sua elevação de tom, os videogames hoje necessitam que esta capacidade de *eleva o tom* seja percebida pela parcela da sociedade que ainda vê com preconceito a força que esta mídia possui para sensibilizar e emocionar o público. A riqueza com que o elemento lúdico se apropria da narrativa para gerar histórias é algo que será explorado em outras mídias num futuro próximo, o que posicionam os videogames em uma trajetória similar àquela observada pelos quadrinhos, que deixaram de ser um entretenimento apenas de nicho.

A capacidade de se relacionar com o outro sempre foi algo de único no ser humano. É através destes relacionamentos que surge a capacidade de se contar histórias, de estabelecer imaginários e explorar outras possibilidades, novos lugares e situações. Ao se juntar este poder com a criatividade e inovação que os videogames apresentam para a sociedade, se tem nas mãos um mecanismo de interação como nunca visto: ao mesmo tempo em que o jogador interage e transforma a máquina, a máquina sensibiliza e transforma o público. Tom Bissel, por exemplo, foi apenas um dos primeiros que enxergou em simples “brinquedos” o potencial de criar emoções. *Mass Effect* é, até o presente momento, uma das experiências que mais delicadamente souberam se aproveitar desta capacidade e criar algo inteiramente novo para o

grande público. Seu sucesso é não só prova do interesse neste tipo de experiência como também um prognóstico positivo para o futuro deste meio lúdico de se contar histórias.



## REFERÊNCIAS

BARKER, Liana B. **Factbox: A look at the \$65 billion videogames industry** *Reuters*, 2011. Disponível em: [uk.reuters.com/article/2011/06/06/us-videogames-factbox-idUKTRE75552I20110606](http://uk.reuters.com/article/2011/06/06/us-videogames-factbox-idUKTRE75552I20110606). Acesso em: 29 de junho de 2013

BISSELL, Tom. **Extra Lives: Why Videogames Matter**. Patheon Books, 2011.

CLUTE, John. **Sense of Wonder**. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 2012. Disponível em: [sf-encyclopedia.com/entry/sense\\_of\\_wonder](http://sf-encyclopedia.com/entry/sense_of_wonder). Acesso em 20 de novembro de 2013.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Forma e sentido do texto literário**. São Paulo, Editora Atica, 2007.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo, Editora Perspectiva, 1991.

ESA. **Essential facts about the computer and videogame industry**. Disponível em: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2011.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf) Acesso em 05 de Outubro de 2013.

GAMMING'S most important innovations. **Gamesradar**, 2012. Disponível em: [gamesradar.com/gamings-most-important-evolutions/?page=3](http://gamesradar.com/gamings-most-important-evolutions/?page=3). Acesso em: 15 de setembro de 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Editora Perspectiva, 1980.

INFO. **Games não são cultura, diz Marta Suplicy**. *Info*, 2013. Disponível em: [info.abril.com.br/games/noticias/2013/03/games-nao-sao-cultura-diz-marta-suplicy.shtml](http://info.abril.com.br/games/noticias/2013/03/games-nao-sao-cultura-diz-marta-suplicy.shtml), acesso em 10 de novembro de 2013.

IGN. **Top 25 Videogame Consoles of all time**. Disponível em: <http://www.ign.com/top-25-consoles/4.html> Acesso em 22 de setembro de 2013

JUUL, Jesper. **Games Telling Stories?** *Gamestudies*, 2001. Disponível em: <http://sulley.cah.ucf.edu/~rudy/courses/dig5647/readings/juul.pdf>. Acesso em: 15 de setembro de 2013.

KOLLAR, Phil. **Casey Hudson On Finishing Mass Effect 3, DLC Plans**. *Gameinformer*, 2012. Disponível em: [www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/01/10/mass1525-](http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/01/10/mass1525-)

effect-3-cas5ey-fdsafdhudson-interviewae.aspx?PostPageIndex=2 Acesso em 03 de novembro de 2013.

MARCELO Rezende culpa o jogo Assassin's Creed pela morte de PMs. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=8BCMxvkinRo> Acesso em 06 de Outubro de 2013.

MEAD, Syd. **Manual do Roteiro - Os fundamentos do texto cinematográfico**. Editora Objetiva, 2001.

MUNKITTRICK, Kyle. **Why Mass Effect is the Most Important Science Fiction Universe of Our Generation**. *Pop Bioethics*, 2012. Disponível em: [popbioethics.com/2012/02/why-mass-effect-is-the-most-important-science-fiction-universe-of-our-generation/](http://popbioethics.com/2012/02/why-mass-effect-is-the-most-important-science-fiction-universe-of-our-generation/). Acesso em 02 de novembro de 2013.

ROMANO, Paula. **EUA conduzirão pesquisa sobre a relação entre videogames, mídia e violência**. *Omelete*, 2013. Disponível em: [omelete.uol.com.br/games/eua-pesquisa-games-violencia-midia/#.Unap6fmkrpA](http://omelete.uol.com.br/games/eua-pesquisa-games-violencia-midia/#.Unap6fmkrpA), acesso em 03 de novembro de 2013

RYAN, Marie-Laurie. **Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media**. *Gamestudies*, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. Acesso em: 15 de setembro de 2013.

SANDBERG, Mark B. **Efígie e Narrativa: Examinando o museu de folclore do século XIX**. In: SCHWARTZ, Vanessa R.; CHARNEY, Leo. (Org.) *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

TOTILO, Stephen. **The Toughest Life Or Death Choice In The Gaming Universe**. *Kotaku-US*, 2013. Disponível em: [kotaku.com/the-toughest-life-or-death-choice-in-the-gaming-univers-1456836915](http://kotaku.com/the-toughest-life-or-death-choice-in-the-gaming-univers-1456836915) , acesso em 02 de novembro de 2013.

WARD, Natalie M. **Mass(ively) Effect(ive): Emotional Connections, Choice, and Humanity**. *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, 2008. Disponível em: [eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/48/91](http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/48/91), acesso em 20 de novembro de 2013.

WEBSTER, Andrew. **Masterpiece: Final Fantasy VII**. *Ars Technica*, 2010. Disponível em <http://arstechnica.com/gaming/2010/05/masterpiece-final-fantasy-vii/> Acesso em 12 de Outubro de 2013.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2. Ed. Porto Alegre, Bookman, 2001. In: DUARTE, Márcia Y. M. *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. São Paulo, Atlas, 2005.

## **JOGOS**

ATARI. *Pong*. 1972.

ATARI. *Asteroids*. 1981,

BETHESDA. *Fallout 3*, 2008.

BIOWARE. *Baldur's Gate*, 1998.

BIOWARE. *Neverwinter Nights*, 2002.

BIOWARE. *Star Wars: Knights of the Old Republic*, 2003.

BIOWARE. *Mass Effect*. 2007.

BIOWARE. *Mass Effect 2*. 2010.

BIOWARE. *Mass Effect 3*. 2012.

FREEBIRD GAMES. *To the Moon*. 2011.

IRRATIONAL GAMES. *Bioshock*. 2007.

LUCASARTS. *Full Throttle*. 1996.

LUCASARTS. *Day of the Tentacle*. 1993.

NINTENDO. *Donkey Kong*. 1981.

PAJITNOV, Alexey. *Tetris*. 1984.

SIERRA. *Gabriel Knight*. 1993.

SQUARE. *Chrono Trigger*. 1995.

SQUARE. *Final Fantasy VII*. 1997.

TAITO. *Space Invaders*. 1971.

THATGAMECOMPANY. *Journey*. 2012.

YAGER DEVELOPMENT. *Spec Ops: The Line*. 2012.